MIDGÅRD I

Smugglare, lönnmördare och tjuvar
—alla finns i

THARBAD



En kampanjmodul i J.R.R. TOLKIENS värld

3Å 1409 THAR



ORDFÖRKLARING
AELIN: DAMM
ANNON: PORT
AUGON: TORG
BAR: BOSTAD
CHERANT: KANAL
IANT: BRO
MAN: ÖPPEN PLATS
MEN: VÄG
NEN: VATTEN (PL. NIN)
PHEIG: ÖPPEN PLATS
RAMMAS: HÖG MUR
RATH: GATA
RYND: HALLAR (S. ROND)
THRADEN: KORSNING
TIEN: GRÄND

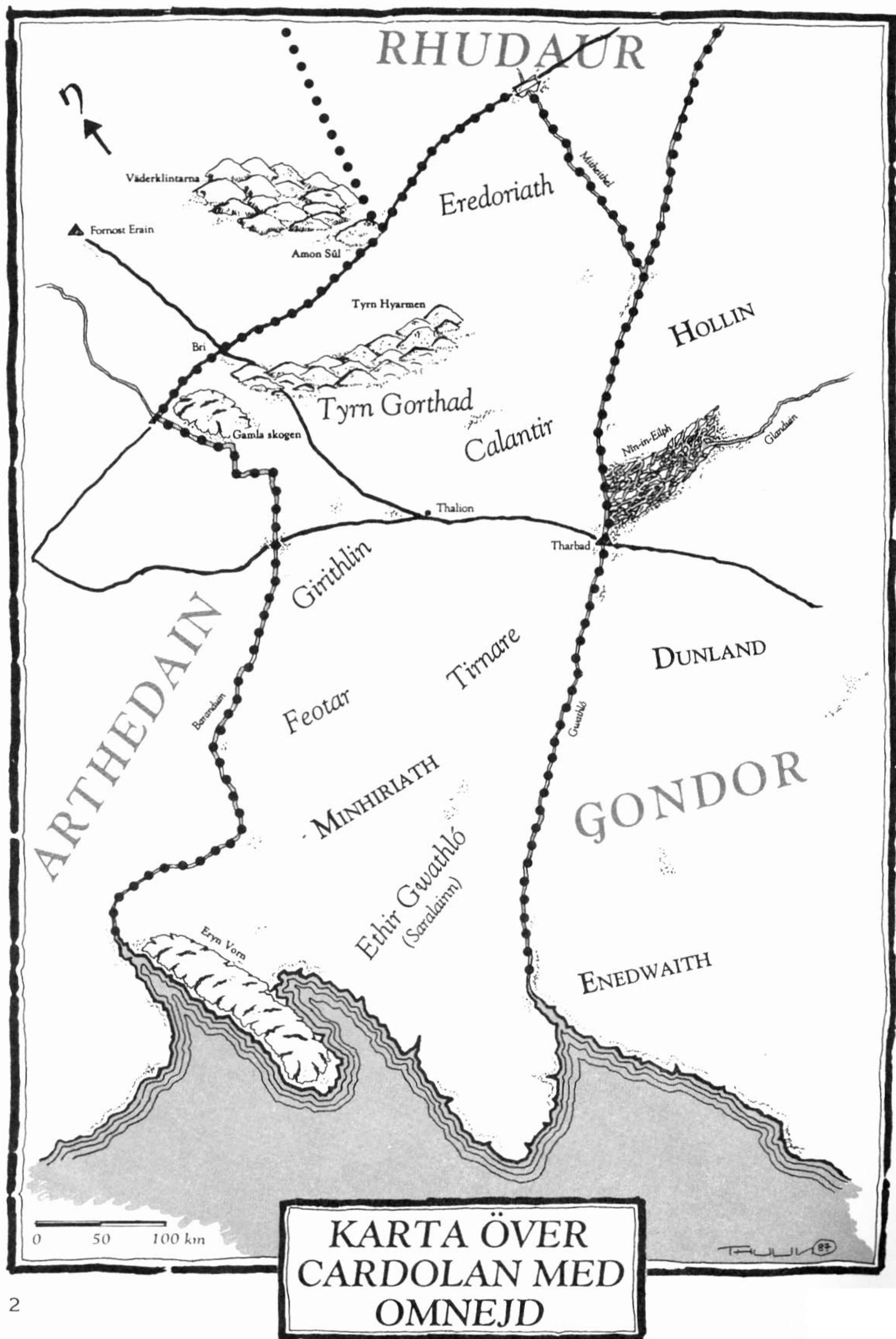
GILLESSALAR
(RYND CURHYTH)
G1 AKADEMIKER (TENGWARDAIN)
G2 SMEDER (TINCOCIRI)
G3 LAMPMAKARE (CELERDAIN)
G4 GLASBLÅSARE (HELEDAIN)
G5 SKEPPSBYGGARE (CIRDAIN)
G6 BRYGGARE (IULDAIN)
G7 TRUBADURER (LINDAMEL)
G8 JUVELERARE (MIRDAIN)
G9 GLÄDJEFLICKOR (MILWIN)
G10 DÖDGRÄVARE (TYRNEDAIN)
G11 SLAKTARE (CRIST AGARWAEN)
G12 STENHUGGARE (ONDRIDAIN)
G13 VÄGVISARE (YRYBEDAIN)
G14 FISKARE (PISGEDAIN)

HÖJDKURVORNA ÄR ANGIVNA I FOT. DET ÄR 20 FOT/6 METER HÖJDSKILLNAD MELLA

MIDGÅRD I

THARBAD

Originalets titel: Thieves of Tharbad
Konstruktörer: Terry Amthor, J.H. Andersen, Lisa Evans, Walter Hunt, Evan Jamieson, Richard Meyer, Robert Traynor.
Översättning: Brita Thulin
Redigering: Anders Blixt, Olle Sahlin, Henrik Strandberg
Omslag: Angus McBride
Illustrationer: Stephan Peregrine
Grafisk utformning: Klas Berndal, Nils Gulliksson, Stefan Thulin
Kartor: Peter Fenlon, Stefan Thulin
Originalframställning: Stefan Thulin
Sättningar: Delta
Tryck: Tryckproduktion, Västerås 1987
Scan & PDF: Jonas



KARTA ÖVER CARDOLAN MED OMNEJD

1 RIKTLINJER

Rollspel liknar en levande bok där spelarna är huvudpersoner. Alla skriver tillsammans en berättelse där det aldrig fattas äventyr. De hjälper till att skapa ett nytt land och nya sagor.

Denna serie är avsedd att vara ett verktyg för spelledare som vill leda rollspel som utspelas i JRR Tolkiens värld, Midgård. Äventyrsmodulerna är kompletta och färdiga att användas antingen tillsammans med Sagan om Ringen-rollspelet (SRR) eller Expert Drakar & Demoner (EDD). De innehåller beskrivningar av varje särskilt område och bör kunna användas med ett minimum av andra förberedelser. Vi lägger tonvikten på riktlinjer, inte på absoluta regler. Varje spelledare ska kunna utnyttja materialet på det sätt han själv önskar och göra alla de ändringar i det han anser vara lämpligt.

Professor Tolkiens verk

Alla äventyr är baserade på omfattande forskning och försök att nå upp till den höga standard som förknippas med Tolkiens böcker. Förnuftiga språkliga, kulturella och geologiska data används. Det tolkade materialet har skrivits med stor noggrannhet och passar in i definierade mönster och planer. Iron Crown och Äventyrsspel avser inte att detta ska vara den enda eller den rätta tolkningen, utan hoppas att vi kan inspirera läsaren till fantasieggande rollspel med vår beskrivning av området.

Kom ihåg att den bästa källan till information är professor Tolkiens egna verk. De posthumt utkomna böcker som redigerats av hans son Christopher kan också kasta ljus över Midgårds värld. Våra äventyrsmoduler har konstruerats med utgångspunkt från Bilbo och trilogin Sagan om Ringen, men vi har också försökt se till att de inte ska strida mot någon av de andra källorna.

1.1 TERMER

Följande förkortningar och termer används i alla Äventyrsspels Midgårdsmoduler.

1.1.1 FÖRKORTNINGAR

Egenskaper för rollpersoner

STY	Styrka
STO**	Storlek
SMI	Smidighet
FYS	Fysik
INT	Intelligens
PSY	Psyke
PER*/KAR**	Personlighet/Karisma
UTS*	Utseende

Speltermer

AB*	anfallsbonus
abs**	absorbering
bs	bronsstycke(n)
dm^3	kubikdecimeter
EDD	Expert Drakar & Demoner
FB*	försvarsbonus
FM*	fast manöver
FV**	färdighetsvärde
gs	guldstycke(n)
KP**	kroppspoäng
ks	kopparstycke(n)
m	meter
ms	mithrilstycke
m^3	kubikmeter
min	minut
R*	rang
r	radie
rd*	rond (=2 SR)
RP	rollperson(er)
RM*	rörlig manöver
RT	rustningstyp
S**	Skicklighetsvärde
SL	spelledare
SLP	spelledarperson
SR**	stridsrunda (=0,5 rd)
SRR	Sagan om Ringen-rollspelet
SS	särskilt syfte
ss	silverstycke(n)
T	tärning(ar)
ts	tennstycke(n)
T100	procenttärningar

*SRR, **EDD

Midgårda termer

2Å	Andra Åldern
3Å	Tredje Åldern
4Å	Fjärde Åldern
Ad	Adûnaiska
Be	Betheuriska
Cir	Cirth/Certar
Dn	Dunael
E	Edain
El	Eldar
H	Hobiska
Har	Haradrim
Kd	Kuduk (gammalhobiska)
Kh	Khuzdûl
Or	Orchiska
Q	Quenya
R	Rohirriska
Rh	Rhovaniska
S	Sindarin
Sa	Skogsalviska
SoR	Sagan om Ringen (trilogin)
Ss	Svarta språket
Tg	Tengwar
Vg	Variagiska
Wo	Wosiska (Drúedain)
V	Väströna
Öst	Öströna

1.1.2 UPPSLAGSDEL

Här nedan beskrivs några viktiga begrepp. De flesta termer och översättningar från Bilbo och Sagan om Ringen finns även i den egentliga texten.

Alver: Midgårds alver skiljer sig från de alver som förekommer i Drakar & Demoners grundregler och monsterböcker. Det rör sig totalt olika släkten ("eldar" respektive "palaeoanthropus nobilis"), vars enda beröringspunkt är namnet. Använd följande tabell för eldars grundegenskaper.

	Silvan	Sinda	Noldo	Peredhel
STY	2T6+3	3T6	4T6	3T6
STO	2T6+3	3T6	3T6+4	3T6+4
FYS	3T6+6	3T6+6	4T6+6	3T6+4
SNI	3T6+6	3T6+6	3T6+6	3T6+4
INT	4T6	4T6	4T6	4T6
PSY	4T6	4T6	4T6	4T6
KAR	4T6	4T6	4T6	4T6

Angmar: (S. "Järnets hem"). Angmar grundas omkring 3Å 1300 av Häxmästaren, Nazgûlernas herre. Detta onda rike ligger i och utmed de norra delarna av Dimmiga Bergen (S. "Hithaeglir"), på nordöstra Eriadors högplatå. Mellan 3Å 1301 och 1974 för Angmar krig mot Arthedain, Cardolan och Rhudaur, de tre stater dúnedain upprättat som efterföljare till det forna Arnor.

Arnor: (S. "Konungens land" eller "Kungligt land"). Arnor, som omfattar större delen av Eriador, är det nordligaste av Dúnedains två "exilriken". Dess systerland i söder är Gondor. Båda länderna grundades av Elendil 2Å 3320 och befolkades av de trogna dúnedain (Edain) som klarat sig från Númenors undergång. Arnor delades 3Å 861 i tre stater: Arthedain, Cardolan och Rhudaur. Det krossades av Häxmästarens arméer 3Å 1974, och var känt som "Förlorade Landet" till 4Å 1, då kung Elessar (Aragorn II) återupprättade det och återförenade det med Gondor.

Arthedain: Det sista kungariket som hörde till Nordens Dúnedain. Vid 3Å 1700 var det den sista kvarlevan av Arnors kungarike. Det krossas slutgiltigt av Häxmästaren 3Å 1974.

Cardolan: (S. "Röda åslandet"). Det sydligaste av de tre kungariken som bildades 3Å 861 vid Arnors delning. Cardolan föll samman som stat när dess härskarätt dog ut 3Å 1409, men dess provinser fortsatte att existera ytterligare en tid.

Dúnedain: (S. "Edain från väster", sing. Dúnadan). Avkomlingar till de Edain som bosatte sig i Númenor omkring 2Å 32. Dúnedain återvände till Midgård för att utforska, handla, kolonisera och senare erövra många områden utmed Endors västra, södra och östra kuster under Andra Åldern. Dessvärre ledde deras övermod till ett försök att erövra Odödlighetens länder. Resultatet blev att Eru (Den Ende) förstörde deras hemö 2Å 3319. De som kallades De Trogna motsatte sig den politik och avund mot alverna som ledde till denna katastrof. De Trogna räddades när Númenor sjönk, och seglade till nordvästra Midgård. Där grundade de kungarikena Arnor och Gondor. Trots att det är glest befolkat har Arthedain (i Arnor) den största andelen Trogna och är den mest renordlade dúnedain-kulturen i Endor. Många "Otrogna" eller "svarta númenoriter" överlevde också, och bildade kolonier eller oberoende stater

som t ex Umbar.

Ordet "dúnedain" betecknar númenoriterna och deras avkomlingar i Midgård, människor med avsevärd fysisk och psykisk styrka, lång medellivslängd och en rik, alvinfluerad kultur. Deras modersmål är adûnaiska.

Dunlänningar: En hårdför ras av vanliga människor som till största delen flyttade från Vita Bergen under Andra Åldern. De härstammar från Daen Coentis, och är normalt eller kraftigt byggda, har glest brunt hår och relativt mörk hud. Männen är vanligen 175 cm långa och kvinnorna 165 cm. De är mestadels bergsbor eller herdar. De är också kända som dunmän, dunniska män, Vita Bergens höglandsbor och deras modersmål är dunael.

Eregion: (S. "Järneksriket".) Också känt som Eredoriath, är detta detta landet mellan floderna Glanduin och Bruinen. Noldo-alven Celebrimbor och hans följeslagare upprättade en stat där 2Å 750. Landet har, som namnet antyder, många järnekar.

Gondor: (S. "Stenland") Dúnedains södra kungarike, beläget väster om Mordor och norr om Belfalasbukten. Det omfattar ett flertal områden (medsols norrifrån): Calenardhon (Rohan efter 3Å 2510), Anórien, Ithilien, Lebennin, Belfalas, Lamedon, Anfalas och Andrast. Osgiliath vid Anduin är dess huvudstad till 3Å 1640, då tronen flyttas till Minas Anor (Minas Tirith).

Isengård: (S. "Angrenost", V. "Järnfästning") Ett gammalt citadell i dalen Nan Curunír, vid Dimmiga Bergens sydspets, byggt av Gondor för att bevaka Rohangapet. Fästningen vakar över västra Calenardhon (Rohan) och övre Isendalen (Carach Angren). Den består av ett svart torn med fyra spiror, kallat Orthanc, hugget ur en klippa av vulkanisk sten och omgivet av en naturlig mur av sam ma material. En av de sju Palantírerna förvarades i Orthanc.

Rhudaur: (S. "Österskog") Ett av de tre riken som bildades ur Arnor 3Å 861. Få dúnedain levde där, och landet kom snart under Häxmästarens kontroll.

Rohan: (S. "Hästland") Calenardhon efter 3Å 2510. Kallas Riddersmark eller Mark av invånarna. Landet skänktes till rohirrim, ett halvnomadiskt ryttarfolk från norr, som belöning för deras hjälp i kriget mot balchoth. Som tack för detta avlade rohirrim en trohetsed till kungarna och rikshovmästarna av Gondor. Rohans huvudstad är Edoras.

Tharbad: (S. "Vägkors") Tharbad är den största staden i Cardolan och södra Eriador och byggdes tidigt under Tredje Åldern av númenoritiska ingenjörer och arkitekter.

Umli: Dessa varelser lever i Midgårds norra ödemarker, öster om Lossoth. De är kortväxta varelser som kanske härstammar från en förening mellan människor och dvärgar. I legenderna kallas de i alla fall ofta "halvdvärgar". I avsnitt 8.5 finns EDD-data om umlifolkslaget.

1.2 DIN KAMPANJ

Denna Midgårdsmodul kan användas tillsammans med Sagan om Ringen: Rollspelet eller Expert Drakar och Demoner. Eftersom de olika spelen har olika sätt att hantera strider, magiska formler och skapande av rollpersoner, har vi valt vissa gemensamma beskrivande termer för platser, folk, varelser och föremål.

Det finns stora skillnader mellan de två systemen när det gäller siffror som t ex egenskapsvärden, bonus och färdigheter — siffrorna hör ju ihop med en viss bestämd spelmekanik. Värden för rollpersoner och SLP anges därför på två sätt, med data till båda spelen.

Kom ihåg att rollspel till sin natur är en skapande hobby, och att den enskilde spelledaren eller spelaren bör känna sig fri att ta med sina egna idéer i sitt spel.

Följande steg kan vara lämpliga när man börjar sätta sig in i det område vi beskriver här:

1. Läs igenom hela häftet så att du får en helhetsuppfattning av området.

2. Välj tidsperiod för din kampanj. Om du väljer att spela vid början eller slutet av Tredje Åldern eller i början av Fjärde Åldern, så lägg särskilt märke till avsnittet som behandlar området "under andra perioder". Där får spelledaren allmänna råd om vad man bör tänka på när man använder en annan tid än den som vi valt i texten. Vi valde att förlägga äventyren i häftet till mitten av Tredje Åldern eftersom vi tyckte att det var en särskilt spännande epok, men du kanske föredrar någon annan tid.

3. Tag fram eventuellt ytterligare källmate-

rial som du behöver (se avsnittet om litteratur).

4. Utforska den period du valt och sätt ihop de skisser och planer du behöver förutom dem som finns i häftet.

5. Skapa en övergripande miljö för kampanjen. Använd många kartor; det underlättar att skapa en trovärdig värld med utrymme för kreativitet. Att ha goda grunddata ger dig flexibilitet att utveckla slumphändelser och områden.

Yrkestabellen

SRR	EDD
Spejare	Tjuv, jägare
Utbygdsjägare	Jägare, stråtrövare
Animist	Magiker, lärd man
Magiker	Magiker, lärd man
Bard	Gycklare
Krigare	Krigare, stråtrövare, pirat/sjöfarare, riddare

1.3 SRR OCH EDD

Om man vill omvandla data mellan SRR och EDD kan man använda följande system Det ska bara ses som en riktlinje och ingenting som man måste följa slaviskt. Spelsystemen är mycket olika och problem är oundvikliga. Modulen kan användas med båda spelsystemen utan att SL behöver tänka särskilt mycket på omvandlingar, då vi har varit så noggranna som möjligt med att ge dubbel information där det behövs.

1.3.1 FÄRDIGHETER

För att omvandla SRRs färdighetsbonusar till EDDs färdighetsvärden är det bara att ta den slutliga, summerade bonusen där både nivåbonus, yrkesbonus, egenskapsbonus och andra finns inräknade och dividera med 5 (avrunda nedåt). Resultatet är färdighetsvärdet för EDD. När det gäller EDD-färdigheter kategori B, t ex Simma, ska man dividera med 20.

1.3.2 YRKEN

När man konverterar yrken från det ena spelet till det andra måste man tänka på att begreppen har helt olika betydelse i de två spelen. I SRR medför yrket en strikt begränsning av rollpersonens förmågor under hela hans liv, medan yrket i EDD bara visar vilka färdigheter rollpersonen kan ha lärt sig innan han kommer i spel. Vi har använt Yrkestabellen som en riktlinje, men inte nödvändigtvis följt den slaviskt. Munkar (EDD) förekommer överhuvud taget inte Midgård. Köpmän (EDD) kan motsvaras av många vitt skilda yrken i SRR.

1.3.3 GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaperna motsvarar ungefär samma sak i de båda spelsystemen. Det som i EDD kallas KARisma motsvaras av PERsonlighet i SRR. STOrlek förekommer inte i SRR och UTSeende inte i EDD. Magikers SRR-rang brukar adderas till deras EDD-PSY.

När man ska omvandla färdighetsvärden från det ena spelet till det andra så kan man använda omvandlingstabellen.

Omvandlingstabell

SRR	EDD
102*	20*
101	19
100	18
98-99	17
95-97	16
90-94	15
85-89	14
75-84	13
65-74	12
50-64	11
35-49	10
25-34	9
15-24	8
10-14	7
5-9	6
3-4	5
2	4
1	3

*För högre värden, räkna vidare uppåt (103/21, 104/22, osv).

1.3.4 MAGI

De två magisystemen är så totalt olika att det är omöjligt att göra lättanvända konverte-

ringsregler. Vi har försökt gå tillväga med sunt förnuft när vi har gjort omvandlingar och vi kan endast rekommendera varje SL att göra sammaledes. I EDD är endast magiker magikunniga, vilket innebär att SRR-personer som inte är animister eller magiker förlorar alla formellistor vid en konvertering.

Man kan göra vissa noteringar för EDD:

- I Midgård är magi någonting mystiskt och okänt för de flesta. De få som utövar magi gör det i det fördolda för att inte dra till sig onödig uppmärksamhet från de mycket mäktiga varelser som finns i världen. Kom ihåg de ord Gandalf sa vid Caradhras: "Jag har skrivit 'Gandalf är här' med tecken som alla kan läsa, från Vattnadal till Anduins utlopp."
- Dugliga magiker är extremt sällsynta i Midgård. Eventuellt bör spelarnas rollpersoner inte få vara magiker. Dubblera också gärna alla kostnader för att lära sig magiskolor och besvärjelser. Eventuellt kan man sätta gränser på högsta färdighetsvärde i magiskolor och högsta skicklighetsvärde för besvärjelser.

1.3.5 EXCEPTIONELLA SLP

I Midgård förekommer exceptionella, heroiska personer som har en rang på 11 eller mer (SRR), d v s mer än vad spelarnas rollpersoner kan ha, alternativt grundegenskapsvärden som är ouppnåeliga för dem (EDD). Bakgrunden till detta är att om spelarnas rollpersoner blir för mäktiga så skulle de kunna skriva om Midgårds historia, något som av förklarliga skäl är oacceptabelt. Tänk om Gandalf skulle få en konkurrent som tillhörde en spelare? Konsekvenserna vore oöverskådliga.

När det gäller EDD råder vi SL att låta begränsa vad man kan göra med hjältepoäng (HP). En rollperson bör inte få höja sina grundegenskaper över vad som är högsta möjliga tärningsresultat. En människa bör alltså inte få grundegenskaper som överstiger 18. Vidare får inte en hjälte sin KAR automatiskt höjd till 19.

Spelares EDD-magiker bör inte få höja sin PSY till högre värden än rasens högsta möjliga tärningsvärde. Mänskliga magiker bör alltså inte få högre PSY än 18, oavsett omständigheterna.

1.3.6 SVÅRIGHETSGRADER

När man ska använda en färdighet finner man på många ställen en notering om hur svår handlingen blir att utföra. I tabellen för Svårighetsgrader ser man hur detta påverkar bonusen i SRR och CL i EDD.

Svårighetstabell

Grad	SRR	EDD
Rutin	+30	+2
Mycket lätt	+20	+0
Lätt	+10	+0
Normalt	±0	±0
Svårt	-10	-2
Mycket svårt	-20	-5
Extremt svårt	-30	-10
Vansinnigt	-50	-15
Absurt	-70	-20

1.3.7 VALUTA

Mynten i Midgård har ett annat värde än de vanliga i EDD. Vidare finns fler myntsorter. Mynttabellen visar hur växlingskurserna ser ut. Den noggranne kommer att upptäcka att skillnaden mellan varupriserna i SRR-reglerna och EDD-reglerna inte alltid följer dessa kurser. Det är inte så märkligt, eftersom spelkonstruktörer har olika åsikter om vad saker kostar. Skillnaderna har absolut ingen väsentlig inverkan på spelet, så använd prislistorna i det spel som spelas.

Mynttabell

Midgård	Expert
1 mithrilstycke	1000 gm
1 guldstycke	10 gm
1 silverstycke	1 gm
1 bronsstycke	1 sm
1 kopparstycke	1 km
1 tennstycke	0,1 km

2 INLEDNING

Kristallpokalen fångade upp eldskenet och spred det till rummets alla hörn när Ciramir, Eärendurs son och Gondors legat, snurrade den i sin hand. Den var utsökt gjort, ett konstverk — som allt annat som kom från det ryktbara glasbruket i Fornost Erain i Arthedain, Cardolans stundtals rivaliserande granne i norr. Pokaler som denna prydde borden hos Mithlonds skeppsbyggare, drottningens logi i Fornost och det grovt tillyxade bordet i kung Ostohers tält på Tyrn Gorthad där Cardolans armé kamperade denna natt, som alltid redo för fortsatta angrepp från Angmars förskräckliga härskara.

Ett så enkelt nöje det är att äta med en utsökt servis. Det var på ett sätt nästan komiskt när man tänkte på det, varje gång konungen reste norrut för att möta Häxmästarens våldsamma angrepp mot Cardolans gräns hade han med sig speciell proviant, eget kuvert, linneservietter och sin egen kristallpokal. Rapporter vittnade om att det redan hade varit hårda strider i det förhärjade Bri där Norra vägen korsade den öst-västliga landsvägen. Ändå fick sättet på vilket Cardolan och Arthedain hade vant sig vid konstant krig — både mot Häxmästarens rike och mot varandra — Ciramir att undra för sig själv om Nordens män ens var medvetna om vidden av återverkningarna av deras seger eller nederlag. Ingen av dem hade ännu gjort som deras brödraland Rhudaur och givit efter för Angmar. Rhudaur var nu inget mer än en marionettstat. När Mörkrets Kungarike hade attackerat hade de båda länderna glömt sina tvister och marscherat tillsammans för att göra motstånd. När det hotet inte längre fanns satte de igång att träta och dra svärd mot varandra för någon liten bit mark. Till och med under de nuvarande kungarnas regering, Ostoher av Cardolan och Arveleg av Arthedain — båda kända som fredsivrare — var spänningen och hotet om tvedräkt allerstädes närvarande.

Ciramir var ingen dumbom, han kände till de tvetungade bedragare som med ett fagert yttre kom till Arthedains och Cardolans hov, precis som de tidigare hade kommit till Rhudaurs hov. Han visste vem de tjänade och han visste också hur deras insatser gjorde Häxmästaren än mer effektiv. De fanns även i Minas Anor och hoppades kanske på att driva bröder mot varandra i Gondor.

Den ljust vinröda pokalen färgade legatens hand röd som av blod då han höll den och tankfullt såg ner i dess inre. En plötslig vind drog genom gardinerna.

Ciramir reste sig med pokalen i handen och gick fram till fönstret för att stänga till det. Han såg ut över Tharbads byggnader och norrut på den breda, stenlagda vägen som svagt månbelyst löpte ut i fjärran. Någonstans bortom de skuggiga, knappt skönjbara kullarna nära horisonten väntade Cardolans och Arthedains arméer på ännu en attack från Häxmästarens här.

Plötsligt lade han märke till en ryttare som snabbt sprängde fram längs landsvägen. Den till hälften molntäckta månen återspeglades suddigt i hästens utstyrsel och ryttarens brynja som då och då syntes när manteln sveptes tillbaka av vinden.

En ryttare? Vid denna timme?

Legaten glömde bort vindilen som hade kylt honom och satte ner pokalen i fönsternischen. Hans uppmärksamhet var nu helt och fullt på ryttaren som närmade sig den norra stadsporten. Det stod klart att det inte var någon vanlig resande ty han passerade snabbt flyktingarnas område på andra sidan floden. Porten öppnades genast för honom och utan att minska farten red han i sporrsträck längs avenyn mot de kungliga boningarna.

Rykten spred sig fort i ryttarens kölvatten. Medan Ciramir stod vid fönstret meddelade en bokhållare nyheterna för honom, samtidigt som det ekade på gatorna utanför: armén var utplånad, kungen och hans söner hade omkommit — och där fanns inte ens tillräckligt många cardolanska soldater för att begrava dem! Häxmästaren hade besegrats, men priset för detta var oerhört, Tharbad som redan var fullpackat med flyktingar skulle snart översvämmas av fler. Hade någon del av Häxmästarens armé överlevt intakt, skulle den snart nå stadens portar.

Om inte? Då skulle det ändå blir krig. Arthedain skulle försöka att — om de kunde — dra fördel av den förskräckliga ödeläggelse som vållats Cardolan, som nu var utan regent och — om man skulle tro på ryktena som florerade — endast hade en 16-årig flicka som tronföljare.

Ciramir insåg att det nu var tid att agera, och om det fanns en grund för ryktena måste han agera snabbt. Han vände sig från fönstret och gick mot arbetsrummets dörr.

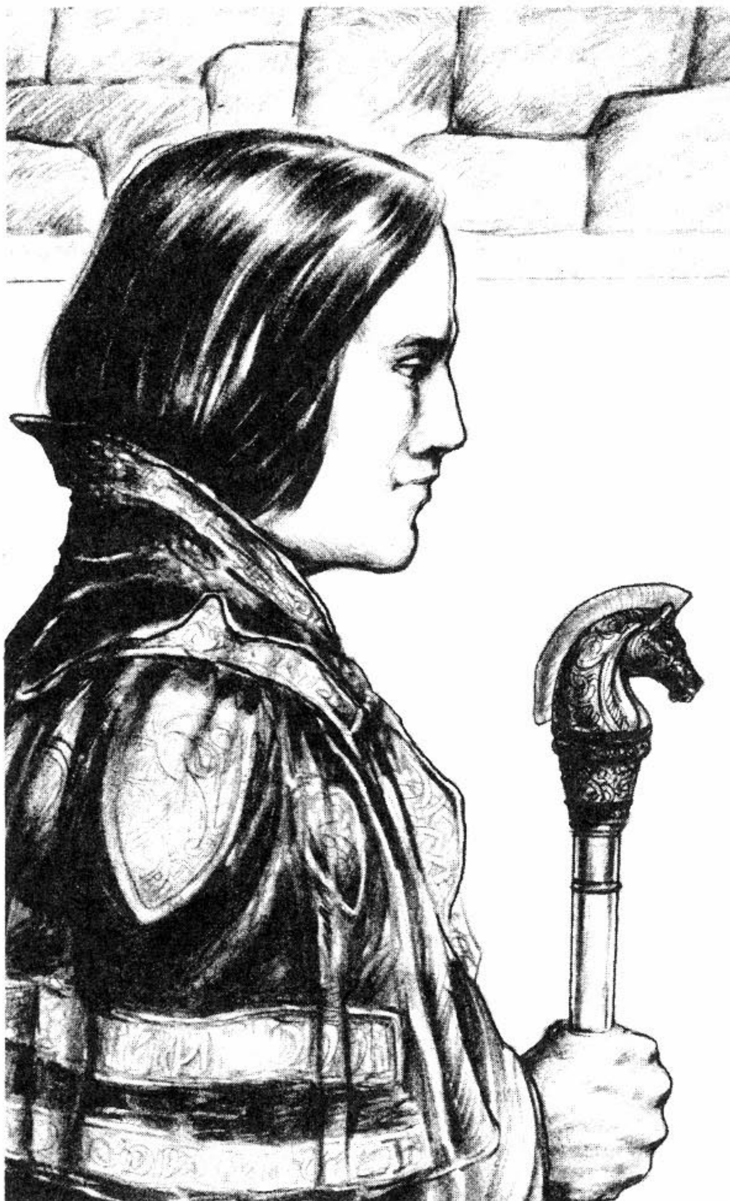
Hans vida ämbetsdräkt svepte över kris-

tallpokalen när han gick genom rummet och drog den med sig. Den vacklade i fönsternischen och föll mot stengolvet för att krossas i skärvor.

2.1 CARDOLAN

När de Trogna flydde Númenor sent under Andra Åldern, seglade de över havet och kom till Midgård. Där grundades de två konungarikena i exil, Gondor i söder och Arnor i norr. Som det berättas på annat håll deltog dessa riken i kriget mot Sauron i slutet av den åldern.

Under mer än åtta sekel styrdes Arnors nordliga rike av arvtagarna till Elendil och Isildur. Den åttonde kungen av den nordliga ätten, Eärendur, dog 3Å 861. Därefter delades Arnors rike i tre delar på grund av meningsskiljaktigheter mellan hans söner.



Dessa delar var Arthedain, Cardolan och Rhudaur. I Arthedain var dúnedain starkast och flest till antalet medan de var få i Rhudaur. På grund av inflytandet från Häxmästarens rike, Angmar, övergick Rhudaur snart till den mörka sidan, och blev en bitter rival till grannarna i väster. Trots att Arthedain och Cardolan ibland stred mot varandra gick de alltid samman när de stod inför det större hotet från Angmar.

Angmar började med öppna angrepp under kung Argelebs regeringstid i Arthedain, under den senare delen av 1300-talet. Argeleb hade gjort anspråk på herraväldet över hela Arnor, från Hollin till floden Lhûn, men de andra kungadömena hade gjort motstånd mot hans planer. Häxmästaren hoppades kunna dra fördel av oenigheten bland dúnedain och angrep med en stark armé. Arthedain och Cardolan glömde sina tvister och drev tillbaka härskarorna från Angmar. Arthedain befäste sedan Väderklint, och byggde borgen Amon Sûl för att skydda dess palantír. Under återstoden av Argelebs regering stred Arthedain mot Rhudaur om herraväldet över kullarna, Cardolan förblev neutralt. 1356 stupade Argeleb i ett krig med Rhudaur, och hans äldsta son Arveleg, besteg tronen i Fornost och inledde en era av nära vänskap mellan Arthedain och Cardolan.

1381 dog kung Minalcar av Cardolan och följdes av Ostoher. Till skillnad från sina föregångare var både Ostoher och Arveleg sansade statsmän, och båda förstod hotet från Häxmästarens rike och faran av meningsskiljaktigheter mellan Arthedain och Cardolan. Under den senare delen av 1300-talet började de bygga befästningar och nya vägar i gränstrakterna. Ostoher förbättrade sin stående armé, och utökade skatterna från hirerna i krigstid. Under den tidiga delen av hans regering upprätthöll Cardolan sin ställning — både mot Angmars hot och mot en eventuell sinnesändring hos Arthedain.

Saurons skäl till att skicka Häxmästaren norrut för att grunda Angmar var att skapa ett hot mot dúnedain i norr, inte bara militärt, utan också genom intriger och omstörtande verksamhet. Framgången lät inte vänta på sig: Arnor splittrades i tre kungadömen 3Å 861, varav två var naturliga rivaler och det tredje hade hamnat nästan helt under Häxmästarens inflytande. Orchstammarna nära berget Gundabad i den nordligaste delen av

Dimmiga Bergen var nu under Angmars kontroll och troll befolkade Ettenhedarna och drev bort många människor och en del periannath. Andra ondskefulla varelser började föröka sig, några nådde så långt västerut som Väderklintarna och Eredoriath.

Trots att Arthedain och Cardolan kontrollerade dessa områden från 1360-talet till tiden för den stora invasionen 1409 slog dessa varelser till mot isolerade bondgårdar, gränsfort och resenärer på vägen mellan Bri och Vattnadal. Livet vid Arthedains och Cardolans östra gräns fylldes med skräck och umbäranden och transporter från Blå Bergen och Lindon var tvungna att gå som bevakade karavaner.

1409 slog Angmar till. Medan större delen av edains armé drevs tillbaka till väster om Väderklintarna, omringade Häxmästarens horder Amon Sûl, stormade borgen och raserade den. En budbärare red till Carn Dûm för att tala om för Häxmästaren att borgens palantir hade räddats och tagits till Fornost av den retirerande armén. Hur palantíren kunde slinka igenom belägringen är ett mysterium än idag, för det var ett föremål den onde fursten hett åstundade.

Man mot man var både dúnedain och de vanliga cardolanska soldaterna långt överlägsna sina motståndare, men Arthedains och Cardolans arméer var långt mindre än Angmars horder av vildsinta österlänningar, bergsmän och orcher. De fria ländernas arméer drevs västerut genom det förhärjade Bri till Tyrn Gorthad. Till slut samlade de dock sina styrka, fick hjälp av alver från Lindon, Vattnadal och Lórien och gjorde ett segerrikt motanfall. Angmars här förintades, men priset var högt. Många soldater från Cardolan och Arthedain hade stupat, däribland samtliga manliga medlemmar i Cardolans kungahus.

2.2 THARBAD

Tharbad grundades i den Andra Åldern av Tar-Aldarion för att tjäna som flodhamn för hans flotta och användes under utforskningen av Midgårds inre. Därför var Tharbad ett mästerligt exempel på stadsplanering under sina första årtusenden. De breda avenyerna, de offentliga parkerna och välplanerade gatorna väckte avundsjuka hos de andra städerna i norr, ty Tharbad byggdes av Númenor under höjden av dess makt. Tidens tand har dock inte behandlat staden väl. Åratal av vanvård, krig och överbefolkning har förändrat stadsbilden utanför de delar där regeringen och kungahuset håller till. Cardolanerna själva var de första att erkänna att de inte hade den nödvändiga kunskaperna och resurserna för att kunna underhålla fontänerna och parkerna.

Stora delar av staden har förfallit under 1300-talet och hyser nu människor med tvivelaktig heder och moral. När man till detta lägger alla de flyktingar som har strömmat in i staden under år 1409 så inser man att Tharbad numera är en mycket nedsliten och överbefolkad stad.

Trots detta så har de äldre kvarteren i staden i mångt och mycket behållit sin ursprungliga utformning. Staden kan grovt delas in i fyra delar: norra stranden, södra stranden, samt västra och östra halvan av ön.

2.2.1 NORRA STRANDEN

Denna del av Tharbad byggdes för mer än 600 år sedan när glasblåsare från Fornost flyttade söderut. Gillet i Fornost hade delats på grund av konkurrensen mellan familjerna Calimiri och Rathlori. Förlorarna, Calimiri-familjen emigrerade till Tharbad och bad stadens fäder om mark i staden till ett eget kvarter. Ett antal värn hade redan byggts på Gwathlós norra strand och blev nu utvidgade för att kunna erbjuda hantverkarna något sorts skydd i händelse av angrepp. Detta skulle göra det möjligt för dem att stanna vid sina ugnar och hem.

Väster om vägen ligger magasin och glasblåsarfamiljernas boningar. Vid själva vägen ligger ett stort tullhus avsett både för att hålla utomstående utanför stadsgränsen och för att ge staden en behövlig inkomst i form av tullar. Öster om vägen ligger glasblåsarnas ugnar, gallerier och gilleshall, samt de butiker som förser området med livets nödtorft. Utanför värnen och stadstullen ligger flyktingstaden. Den består av hastigt byggda timmerkojor och avloppskanaler. Dessa fattigkvarter är fruktansvärt överbefolkade av landsortsbefolkning som flytt undan Häxmästarens armé och inte kan återvända till sina hem på grund av krigets förödelse. Sjukdomar frodas i fattigkvarteren och har även börjat hemsöka glasblåsarnas.

2.2.2 SÖDRA STRANDEN

Denna del av Tharbad utökades för att kunna hysa gondoriterna som underhåller den stenlagda vägen. Det har blivit utlänningarnas stadsdel med utländska handelsmän väster om vägen och Gondors ambassad och garnison öster om den. En tullport är byggd tvärs över vägen precis som på den norra stranden. Till skillnad från den norra stranden har denna del av Tharbad vuxit på ett organiserat sätt. Gondoritiska soldatfamiljer bor där tillsammans med ett antal handelsmän som förser dem med livsmedel.

2.2.3 VÄSTRA ÖHALVAN

Ön var hjärtat i den ursprungliga staden, planerad av Tar-Aldarions ingenjörer. Då skeppen inte kunde passera förbi vägbanken blev detta den ledande handelsplatsen. På öns allra yttersta del finns främst varumagasin, kajer och alla sådana affärsrörelser som sjömän gynnar när de har landpermission, dvs bordeller, klädesaffärer, krogar, tatuerare och liknande. I denna del av staden huserar diverse ligor och bandithövdingar, och korruption är vanlig. Då och då proklamerar borgmästaren strängare restriktioner och arresterar några välkända bordellmadamer och bedragare, men inom ett par veckor är allt som vanligt igen. Längre norrut på ön finns en mycket förnämare stadsdel där handelsmännen och deras familjer bor. Denna stadsdel följer fortfarande den ursprungliga stadsplanen och har flera vackra torg och till och med några fungerande fontäner.

2.2.4 ÖSTRA ÖHALVAN

Denna del av Tharbad visar de största kontrasterna. På den västra sidan av själva vägen ligger hirernas och kungens stadshus. Dessutom finns där luxuösa affärer, regeringsbyggnader och de rikaste handelsmännens hus. Precis bakom Kungens Gata som stadsborna kallar det, bor Tharbads vanliga medborgare: de tjänare, hantverkare och småhandlare som faktiskt håller staden vid liv. Deras stadsdel har förändrats sedan Cardolans storhetstid. Gränder och bakgator har uppstått varje gång ett kvarter delats för att man skulle få fler bostäder. På den östra delen av ön ligger Tharbads allra fattigaste stadsdel, en fallfärdigt virrvarr av gator och hus oftast bebodda av tjuvar, fattiga dunlänningar, vanliga prostituerade och alla sorters desperata människor. Där finns några varumagasin som mest lagrar varor för de små handelmännen och de används praktiskt taget inte alla av de rika köpmännen i Tharbads västra stadsdel.

3 CARDOLAN

3.1 GEOGRAFI

I slutet av den Andra Åldern hade Cardolans skogar nästan helt avverkats på grund av Númenors och Gondors skeppsbyggnad, och detta förvandlade regionens fält och kullar till en ödemark. Under det följande årtusendet utvecklades Cardolan och Minhiriath genom uppodling av Arnors folk, och förvandlades med tidens gång till ett ett relativt välbärgat område. De största kvarvarande skogsområdena var Gamla Skogen och Eryn Vorn.

Cardolan innehåller flera geografiska regioner.

3.1.1 NORRA HÖGLANDET

Detta område karaktäriseras av Tyrn Gorthads och Tyrn Hyarmens kullar med Gamla skogen som gräns längst i väster. Höglandet övergår till ett slättlandskap söder och väster om kullarna fram till den stora Södra vägen och Girithlin och Gwathló i söder. Detta inbegriper Eredoriaths slätter fram till floden Mitheithels stränder i öster. De ljusa skogarna bland kullarna består till största delen av lövträd med ansenlig undervegetation. Nederbörden är måttlig med mest regn på hösten. Köldknäppar är vanliga under denna årstid, särskilt i Eredoriath. Denna landsdel har dessutom under senare år fallit offer för korta tider av extrem kyla och ovanligt kraftiga snöfall liknande Rhudaurs, men i något mindre grad. Det sägs att detta är Häxmästarens kalla hand som når allt längre söderut. Eredoriaths befolkning minskar från år till år beroende på vädrets försämring och de ständiga krigens åderlåtning.

3.1.2 HÖGLANDET

Provinsen Girithlin och delar av närliggande områden är ett stort höglandsområde, bestående av en platå med en medelhöjd på 180-200 meter över havsnivån. Här finns mycket litet skydd av skog och som en följd av detta förorsakar de myriader av floder som börjar här och som har sitt utflöde i Baranduin och Gwathló en erosion som ibland är rätt allvarlig. Här växer det höga gräs som kännetecknar de nordliga slättlanden sida vid sida med låga träd. Högländerna är inte tillräckligt ekologiskt stabila för att tillåta omfattande jordbruk, så de används främst som betesmarker, vilket gör dem till landets största producent av mejerivaror. Kraftiga nordostvindar på vintern och Norui-tornadoer på sommaren gör livet i Girithlin tämligen slitsamt.

3.1.3 GWATHLóDALEN

Floderna som flyter österut från Tyrn Hyarmens kullar och Girithlin bildar ett uppslammat avrinningsområde genom provinserna Calontir och Tinare in i Gwathlódalen. Detta bördiga, slamrika land är förmodligen det bästa jordbruksområdet i hela Eriador, och i Arnors dagar var detta kungarikets kornbod. De våta vindar som blåser uppför floden från Belegaer ger en nederbörd på 750-1200 mm per år. Ungefär vart fjärde år är besvärande regnfattigt och ungefär vart tjugonde drabbas Cardolan av allvarlig torka. 3Å 1409 är dalen frodig och fruktbar. Regnen har emellertid avtagit under den senaste tiden och landet är utarmat av tusen års jordbruk. Erosionen är redan ett problem och Cardolan kan komma att bli en dammöken med svår jordflykt om klimatfaktorerna är negativa under ett år.

3.1.4 KUSTLÅGLÄNDERNA

De gradvis sluttande lågländerna bortom Girithlin-platån, Ethir Gwathló, utgör också ett bördigt land som av dunlänningarna kallas Saralainn. Denna region är rikligt försedd med floder och regn och kan tillgodogöra sig Girithlins eroderade jord. Hittills har de få invånarna varit ättlingar till det överallt förekommande fiskarfolket och provinsens resurser har inte utnyttjats i någon större grad. Saralainns väder är rätt varmt, men värmen lindras av havsvindar. Ovädersssäsongen börjar i månaden Gwirith och håller på till Lothron. De dominerande vindarna kommer från syd och sydost.

3.2 FLORA

Floran i Cardolan skiljer sig inte avsevärt från det övriga Eriador. Följande örter växer vilt: Kelventari, Rewk, (i Eryn Vorn), Thurl (i Eryn Vorn), Arpusar, Suranie, Uraana, Yaran samt Zagansar som växer i Girithlin och bland Kummelåsarna. Det höga slättgräset täcker huvuddelen av regionen bortsett från de få områden som är tätt bevuxna av träd. I odlade områden ersätts slättgräset av vete och korn. Fruktträdgårdarna är talrika i detta bördiga land. Cardolan kan också skryta med en del växter, örter och vildblommor som är unika för denna landsdel:

Avhail

Avhail är en sötaktig, gulfärgad frukt som växer vilt på buskar i Saralainn. De påminner om körsbär och smakar som portvin. Frukten är mogen fem månader om året och går mycket bra att äta direkt från busken. Den går också mycket bra att konservera. Dunlänningarna anser att det är ett makalöst bra botemedel för baksmälla och frukten är ironiskt nog också huvudingrediensen i den populära och starka drycken biotaille.

Eorna

Ett tåligt spannmål, väldigt likt korn, som är tillräckligt härdigt för att kunna sås framgångsrikt som vintersäd. Det odlas vanligtvis i platåregionen och i Eredoriath.

Lûs

En blommande växt döpt av dunlänningarna. Blommorna är malvafärgade och slår ut efter vårens första varma dagar på låga ärttörneliknande buskar. När blommorna mals och blandas till en salva utgör de ett gift med en effekt mycket lik belladonnans.

Sailcha

En liten, sällsynt, violett vårblomma som sägs föra lycka med sig till den som hittar och bär dem. Sailcha hittas under månaden Gwaeron i södra Cardolan och under Gwirith i Girithlin och i norr. (SRR: Moralen hos de som bär

blommorna ökar med +10 och alla motståndsslag och försvarsbonusen ökar också i bärarens favör med +5. EDD: PSY ökas med 2 när personen ska motstå förhäxning. SLP får +2 på grundmoralen.) Dessa effekter räcker tills blomman vissnar (mellan 3-7 dygn).)

3.3 FAUNA

Cardolan har ett talrikt och mångsidigt djurliv. Här finns alla de djur som är typiska för Eriador, men de flesta är beskedliga och utan intresse för äventyrare och därför presenteras bara ett urval nedan. Andra vanliga djur är fiaran (dunael för hjort), kindpåsråtta, iller och många sorters gnagare och fåglar.

3.3.1 DÄGGDJUR

De flesta däggdjur i Cardolan har lärt sig att fruka människor, eftersom hon är deras främsta naturliga fiende. Men när det är ont om byte kan rovdjuren utgöra en fara för små grupper i vildmarken.

Glutan

Den grymma dunländska järven, lyckligtvis nästan utdöd, finns i Gwathlós nedre dalar. En glutan har en oerhörd stridsduglighet och uthållighet i förhållande till sin storlek (medellängd 60 cm) och kan ensam lätt sända en eller två vargar till sina förfäder. En vanlig järv kommer inte i närheten av en glutan när det gäller styrka och aggressivitet. Under början av 1400-talet är det skottpengar på glutaner, 2 ss/huvud, men djuret jagas mycket sällan. Priset anses inte vara värt de faror man utsätter sig för vid jakten.

Goral

Dessa gyllenbruna mufflonfår lever i det lägre platålandet och används ofta som husdjur.

Madratine

Detta katt- och rävliknande djur finns endast i trädregionerna, t.ex. Gamla skogen och Eryn Vorn. Djuret har en liten, rävliknande kropp med rödbrun päls, vit maskering och vita öron. Den jagar smådjur som gnagare och fåglar.

Uddhorn

Detta antilopliknande djur lever i Cardolans höga platåland. Uddhornen har en mankhöjd på 120 cm och en karakteristisk vit bakdel. De kallas på dunael för astabahne och de är väldigt nyfikna av naturen. De kan lätt springa ifrån en häst och är således inte lätta att fånga.

Vargar

Vargar (mactire på dunael) kan man ofta möta i flockar om 10-20, och ibland fler, bland Kummelåsarna eller i Girithlins högland. De ger sig sällan ner till slätterna eller lågländerna, och den hårda vintern 1409-10 är ett undantag. Deras huvudsakliga bytesdjur är uddhorn, fiaran och goralin. För närvarande finns det även ett antal ulvar i Cardolan; dessa är rester från Häxmästarens krossade armé och de har blivit ledare för flera stora vargflockar som nu har människor på matsedeln. Ulvarna gör sitt bästa för att inte bli identfierade för vad de egentligen är, utan försöker inför människor framstå som vanliga vargar.

3.3.2 REPTILER

Cardolan i allmänhet och södra Cardolan i synnerhet har ett växande reptilbestånd med flera giftiga arter. Dessa djur vållar många dödsfall bland människor. Mer än 50 arter av giftiga och mindre giftiga ormar har identifierats. Tre representativa exempel följer nedan.

Coireal

Denna 5-30 cm långa, fredliga orm lever i skogar och täta skogsdungar och kan lätt kännas igen på de breda, gula banden på den blanka, svarta kroppen. Ormen är vanligtvis foglig och undviker folk — de flesta ormbett sker när obetänksamma plockar upp "den vackra ormen". Dess gift är emellertid ett av de allra mest dödliga, naturliga giften i Midgård. Inom 1-4 timmar inträder en förlamning som resulterar i döden strax efteråt (SRR: Nivå 20, EDD: giftstyrka 40).

Nathair

Denna slättlandsorm är ca 175 cm lång och har en krämfärgad kropp med ett mörkt rombformat mönster. Huvudet är triangelformat. Nathairen är lätt att reta och försvarar sig

hellre energiskt än flyr från en konfrontation. Dess bett är ganska giftigt (SRR: nivå 6, EDD: 10) och vållar svullnad, svag puls, utmattning och stora missfärgningar.

Nathrach

Nathrachen är en vattenorm som föredrar gölar, sumpmarker och sjöar. Nathrachen finns i oroande mängd i Nin-in-Eilph norr om Tharbad. Ormen känns igen på de bruna banden runt den rostfärgade kroppen och är 125-150 cm lång. Tväremot vad folk tror så anfaller den vanligtvis inte i vatten, utan de flesta attacker sker på torra land eller på öar i sumpmarkerna när någon råkar vandra in i ett ormrikt område. Ormbettet är inte särskilt giftigt (SRR: nivå 2, EDD: styrka 4), men vållar blödning, blåmärke och svullnad.

3.4 BEFOLKNING

Cardolan har en mycket blandad befolkning. Dess invånare har kommit från alla väderstreck under tidernas lopp, och har slagit sig ner på dess bördiga jordar.

3.4.1 DUNLÄNNINGARNA

Dunlands hårdföra, mörkhåriga män och kvinnor utgör majoriteten av Cardolans invånare. Till skillnad från bergsfolken från själva Dunland har detta folk blivit omvandlade till "civiliserade människor" och livnär sig som bönder, herdar eller enkla hantverkare (speciellt när det gäller trä, lera eller sten). De utgör också de bondeuppbåd som större delen av Cardolans armé består av. För det mesta lever dunlänningarna i harmoni med de styrande dúnedain, men de kan också vara motsträviga mot alla sorters förändringar och har ibland revolterat mot nya kungliga skatter eller påbud. Trots att många kan läsa och skriva föredrar fortfarande Cardolans dunlänningar sina muntliga traditioner och många är goda talare. De talar sitt eget rika modersmål, dunael, vilket innehåller flera dialekter och de flesta talar också väströna.

3.4.2 DUNEDAIN

Númenors ättlingar har bebott och styrt Tharbad och dess omgivningar sedan ungefär 2Å 2000. Trots att deras livslängd och antal i Norden har minskat avsevärt under tidens gång är de fortfarande regionens härskare. Vid slutet av år 1409 finns det mindre än 1000 män och kvinnor med rent dúnedainblod kvar i Cardolan. Dessa förser Cardolans armé med majoriteten av dess officerare och elittrupper, provinsledare och byhövdingar, samt de bästa hantverkarna. Dúnedain i Cardolan har ansträngt sig för att upprätthålla många av de kulturella, religiösa och politiska traditionerna från Númenor (t ex de stora högtiderna och Spirans Råd) även om sindarin har ersatt Númenors adunaiska som deras modersmål. De flesta talar också väströna och en hel del har lite kunskaper i dunael.

3.4.3 NORDFOLKET

Forodrim, ett modigt, ofta blont, folkslag, kom ursprungligen till Cardolan från Rhovanion för att tjänstgöra som legosoldater i de tidigare krigen mot Arthedain och Rhudaur. Många stannade sedan kvar och bosatte sig främst i gränsprovinserna Tyrn Gorthad och Eredoriath. Några som tidigare bott i städer kom till Tharbad och gjorde sin lycka där. De är ofta skickliga i både hantering och tillverkning av vapen och de är väldigt vildmarkskunniga.

De drabbas mindre än andra Cardolanbor av pesten på 1600-talet och några kommer under den tiden att bli banditer för att överleva, medan andra blir inofficiella härskare i Tharbad och andra samhällen.

3.4.4 BEFRAENERNA

Befraenerna är jägare och samlare och sägs vara släkt med woserna, men detta motsägs av det faktum att befraenerna fruktar Púkelmännen, vilka associeras med drúedain. De har varit bosatta i området nära Gwathlós mynning sedan Tar-Aldarions tid, och de är experter på sjöfart och träarbete. Från början var de hänförda över númenoriternas storslagenhet, men blev fientliga när nykomlingarnas hänsynslösa trädfällning började ödelägga jaktmarkerna. Under en period drevs de söderut in i Enedwaith och bebor fortfarande främst den södra stranden av Gwathló. De finns också i södra delen av Minhiriath, och då speciellt i Eryn Vorn.

Befraenerna har bevarat ett orubbligt hat mot Númenors ättlingar och angriper och plundrar resande sällskap eller skepp när-

helst en möjlighet visar sig. Lyckligtvis är de oorganiserade och utrustade med dåliga vapen och de flesta av deras angrepp gör därför liten bestående skada. Befraenklaner består vanligtvis av 40-80 människor ledda av en huvudman, "klag", vilken väljs vid en ovanlig religiös ceremoni i vilken alla klanmedlemmarna sitter runt en stor brasa, tar del av en narkotisk ört som odlas i området och frambesvärjer kollektivt en bild av deras nya hövding. Likt woserna har befraenerna djupt liggande ögon med en rödaktig glans och de har ett utmärkt mörkerseende. De talar sitt eget språk vilket är praktiskt taget oförståeligt för utomstående. Ett litet antal kan också tala en aning dunael eller väströna. Det ryktas att de förättar offer med både djur och människor.

3.5 INRIKESPOLITIK

I detta avsnitt skildras först Cardolans inrikespolitik under kriget mot Angmar och de personer som kämpar om makten. Därefter följer beskrivning av Cardolan fram till Tredje Älderns slut

3.5.1 1409-1412

Cardolan är en ättling till Arnor och, i vidare mening, till Númenor och har liknande politisk struktur. Landet styrs av en monark som ärvt kronan genom manlig tronföljd. Före 1409 har riket aldrig haft en regerande drottning.

Teoretiskt är kungens makt absolut, men i praktiken delar han den verkliga makten med ett antal hirer (S. "Hír") — jordägande adelsmän, främst med uppdrag att försvara sina delar av riket — hirlänen. Adelsskapet har blivit ärftligt under tidens gång, men fortfarande måste varje ny arvtagare till ett hirlän godkännas formellt av kungen. Hirerna är ansvariga för administration av provinserna i fredstid, underhåll av broar, vägar, befästningar och liknande. De skall svara för offentliga arbeten, för att samla in kungens skatter och för att sitta till doms i civilmål. Deras förslag och petitioner till kungen behandlas i Spirans Råd, trots att rådets hirer formellt sett endast agerar som rådgivare. Cardolan har sju hirlän: Girithlin, Calantir, Tinare, Feotar, Tyrn Gorthad, Eredoriath och Ethin Gwathló. Kungen kan också när som helst utöka rådet. Kung Ostoher utsåg sin kansler Nimhir till rådsmedlem 1403.

Kungens och hans söners död vid Tyrn Gorthad skapade ett svårt problem i tronföljden.Två dagar efter det att nyheten hade nått Tharbad, utropade kansler Nimhir sig själv till Cardolans riksföreståndare och förmyndare för prinsessan Nirnadel, vilken var den enda återstående tronföljaren i Cardolans kungahus. Hans motiv med detta agerande var enkelt och relativt hederligt; genom att agera snabbt och kraftfullt fyllde han det maktvakuum som uppstått och inbördeskrig, eller något värre, kunde undvikas. Detta skulle underlätta för kungadömet att koncentrera sig på de vitala problemen kring dess återhämtning från kriget. Dessutom ledde hans handlande till att tronen hamnade utom räckhåll för hirerna, av vilka många hade behandlat kanslern illa i det förflutna.

På ett hastigt sammankallat möte med ett kraftigt reducerat Spirans Råd två veckor senare, erhöll Nimhir godkännande från två av de överlevande hirerna — Hir Tinare och Hir Calantir. Den tredje hiren, Mablung hir Girithlin, röstade kraftigt emot detta handlande och hävdade att tidens faror påkallade en duglig militärledare som han själv. Hiren blev emellertid nedröstad och vidtog inga öppna åtgärder — han återvände till sitt bergsfäste, förmodligen för att begrunda sin situation. Nimhir stöddes också av ledaren för den kvarvarande väpnade styrkan, kapten Tardegil, som personligen är lojal mot Cardolans kungahus, och av Gondors legat Ciramir, vars mål är att stödja vem som helst som kan upprätthålla ordningen i staden och försäkra ett fortsatt skydd för de norra länderna mot Angmars anfall.

Med nästan hälften av sommarens skördar förstörda eller oåtkomliga på grund av vilda djur och stråtrövare, står Cardolan — och framför allt Tharbad — inför hungersnöd under hösten och vintern 1409. De bördiga hirlänen Tinare och Ethir Gwathló som är minst drabbade av krigets fasor blir offer för en spannmålsskatt insamlad av trupper, vilka består av en blandning av fotfolk från den stående hären och rekryter. Under Hithui sänder också riksföreståndaren en beskickning till Gondor för att söka hjälp. Oavsett effekten av dessa ansträngningar kommer Tharbad och landet däromkring att drabbas

av en vinter med sjukdomar, inräknat sådana bristsjukdomar som pellagra, rakitis och skörbjugg, och missnöje, då de som inte har några tillgångar tar från de som har. Tusentals kommer att dö och endast en jämförelsevis mild vinter kommer att förhindra ännu större manspillan.

Under den senare delen av Gwaeron 1410 anländer förrådsskeppen från Gondor, och armén, som nu har utökats med nya rekryter som vill vara säkra på att få ännu ett mål mat, kommer att agera fort för att förhindra upplopp på Tharbads kajer. Riksföreståndaren sänder sedan en grupp av besvärliga flyktingar som nybyggare till Minhiriath, försöker åter odla upp Tyrn Gorthad och Feotar som en försäkring mot en eventuell expansion av Arthedain, och använda sig av sin utökade armé för att röja centrala Cardolan — speciellt då den Norra vägen — från banditer och odjur. Han kommer också att hållas sysselsatt med att balansera mellan prinsessan Nirnadels olika friare, vilket inbegriper sönerna till de tre hirerna och kung Araphor av Arthedain. Under 1411 kommer Nimhir att möta en ny utmaning när en av de banditledare som forfarande härskar över den norra landsändan förklarar sig vara den nya hiren av Eredoriath. Under hela perioden kommer Cardolans utspridda styrkor också att försöka hålla sina gränser mot eventuella attacker från Angmar eller Arthedain. Resultatet av dessa ansträngningar tillsammans med Angmars spioner och Arthedains provokatörers verksamhet kan till stor del påverka kungadömets framtid.

3.5.2 PERSONER

Följande genomgång tar upp de ledande personerna i Cardolan och Tharbad under den hårda perioden 1409-11.

Kapten Tardegil

Kapten Tardegil är en dúnadan som på långt håll är släkt med kungahuset. Han är en ärrad och gråhårig veteran från krigen mot Häxmästarens rike och Arthedain. Även om han då och då hånas bakom ryggen, vågar ingen retas ansikte mot ansikte, för han är fortfarande expert i brottning och knytnävskamp, liksom på några mindre ridderliga former av strid. Han kallar sina ärr och sår för "hedersutmärkelser" erhållna mestadels i tjänsten. De inkluderar det långa rosafärgade ärret på hans nacke, gjort av en kurir tillhörande en arthedainsk stamanställd soldat under ett gruff på värdshuset Kungens Vila i Bri strax innan det senaste krigets utbrott.

Före striden på Tyrn Gorthad posterades Tardegil och en mindre kontingent av stamanställda i Thalion för att skydda kungens hus och Norra vägen mot eventuella plundringståg från Angmars horder om armén skulle bli omringad eller slagen. Det var som en eftergift till den före detta hiren av Feotar, vilken menade att kaptenen var för gammal för att leda trupper i krig, som Tardegil accepterade posten och valde ut 300 män som var lojala mot honom personligen och reste sedan försvarsverk nära den lilla byn vid vägkorset. När nyheten om kungens död nådde Thalion svor han genast tro och lydnad till prinsessan Nirnadel.

Oberoende av den politiska situationen förblir han lojal mot kungahuset och mot prinsessan som han håller kär. Hans enda övriga drivfjäder är att garantera att hans trupper blir bespisade. Under vintern 1409-10 kommer hans trupper visserligen att bli tiggare men de kommer inte att bli odisciplinerade och börja plundra. Den maktfaktor som hans trupper utgör gör Tardegil till en mycket viktig och oförutsägbar kraft i en politiskt instabil miljö. Han misstror politiker och är lojal mot dunedains abstrakta ideal. Hans kraftfulla personlighet skapar personlig lojalitet hos de män som tjänar under honom. Han blir rasande om han får veta att någon av dem har tagit mutor.

Andra bemärkta militära figurer under efterkrigstiden inkluderar kapten Guilrod, härförare för den 100 man starka garnisonen stationerad i Tharbad, Talremis, en kortväxt och lättretad halvdúnadan som för närvarande är kvartermästare åt Tardegil i Amrith och dessutom är den mest kunniga av arméns överlevande spejare, samt kapten Asgon, befälhavare för Cardolans flotta.

Prinsessan Nirnadel

Prinsessan Nirnadel är den framlidne kung Ostohers enda nu levande barn. Hon är en allvarlig ung kvinna, 16 år gammal, välubildad och fullt på det klara med sin position som redskap i den rådande politiska situationen. Hon idoliserar sin "favoritfarbror" Nimhir och hoppas att han tänker på hennes framtida

lycka när han väljer ut en make till henne. Nirnadel är fortfarande fysiskt omogen och har sin framlidna moders grå ögon och mörka hår. Hon är verkligt bekymrad över sitt folks lidanden och gör Nimhir och de personliga livvakterna rasande genom att smita ut till Läkandets hus för att hjälpa till.

Nirnadel är på många sätt en gåta. Hon skulle kunna bli en kunnig drottning om hon blir bortgift med en omtänksam make eller tillbakadragen och förbittrad om hon skulle ges som hustru till en likgiltig, grym man. Hennes enda nära vän är den gamla barnsköterskan Anariel, en trogen, om än inte speciellt klyftig kvinna i 60-års åldern, som ser alla män (förutom Nimhir) som ett hot mot hennes skyddsling.

Nimhir, riksföreståndare

Nimhir är en hovman vid Cardolans hov. Hans far Vinyarion var under många år förvaltare på Thalions gods, en post som föll på Nimhirs lott vid faderns frånfälle. 1398 kallade kung Ostoher Nimhir till Tharbad för att bli rådgivare och gjorde honom 1403 till en fullvärdig medlem av Spirans Råd. Denna sista upphöjelse gjorde hir Tyrn Gorthad och hir Girithlin särskilt avundsjuka. Han var, ansåg de, en civilist, knappast tränad i vapenbruk och inte värdig det ämbete han erhållit. Då kanslern alltid vördat Cardolans kungahus mycket högt blev han förargad över den dåliga behandlingen han fick av dessa adelsmän. Eftersom han själv anser sig vara en glödande patriot tycker han inte att det är olämpligt att dra fördel av sitt nära förhållande till prinsessan "för landets bästa".

Nimhir är på inget sätt en ledare av män, inte heller en krigare eller en talare. Trots detta är han en fast och bestämd styresman, aldrig tveksam när han fattar beslut och inte heller vankelmodig då beslutet har fattats. Han förstår maktens ansvar och följderna av sitt agerande. Han är inte tillräckligt osjälvisk för att ignorera egen vinning för att behålla sin position, men han försöker sätta landets bästa och prinsessans välgång först.

Mablung hir Girithlin

Mablung, en medelålders dúnadan, styr länderna längs floden Baranduin. Hans förfäder är den stolta Eldanar-familjen som är begraven bland Ättehögarna. Mablung själv är en stor och kraftig man, en gång lika stark som tre vanliga karlar, men numera en smula korpulent. Han är den ende överlevande hiren som deltog i det ödesdigra slaget vid Tyrn Gorthad i Urui 1409, och han anser att trupperna var dåligt ledda i striden av kungen och hans kaptener, men detta säger han inte öppet utan endast i enrum. Mablungs anspråk på kronan baseras på hans släktskap med den näst främsta släkten av Arnors män. Han hoppas kunna förverkliga sitt krav genom ett giftermål mellan sin ätt och Nirnadels, men ser ingen möjliget till att detta kan ske så länge riksföreståndaren står i hans väg. Trots att många tror att hans i ursinne gjorda resa till sitt bergsfäste, betyder att han drar sig tillbaka från Cardolans politiska affärer, kan inget vara längre från sanningen. Han har placerat sina spioner i Tharbad för att övervaka Nimhirs och hans regerings aktiviteter och för att försöka bli vän med Lamril.

Mablung är oerhört paranoid. Han misstror kanslern och hir Tinare och tycker illa om arthedainerna. Han tror att Lindons alver var villiga att låta hela Eriador tillfalla Angmar och bara ingrep när det var helt tydligt att deras säkerhet skulle vara hotad.

Falathar Girithlin, Mablungs son, återspeglar sin fars åsikter och metoder, men hoppas bli självständig så snart som möjligt. Hir Girithlins svåger Barahir är en gammal dryckesbroder till borgmästare Minastan. Han är en av de få människor hir Girithlin litar på och agerar som sändebud och informatör åt honom.

Duin hir Tinare

Duin är nästan en relik från det förgågna, ett förstklassigt exemplar av männen från Västerness. Han är yngre än hir Girithlin, ser bra ut och har en nobel hållning, är skicklig med vapen och välutbildad, och kan agera både privat och offentligt utan att verka högmodig.

Hir Tinares skörd 1409 förblir till stor del orörd av Angmars plundringar och Duin gör en uppenbart nobel gest och erbjuder allt överskott från hans egna marker till armén. Denna gåva, tillsammans med andra privata gåvor, köper effektivt trohet och lydnad från ungefär 100 soldater, de flesta stationerade i Tharbad och således möjliga att använda mot hir Girithlin, kanslern, Arthedain eller någon annan som hotar Duins land eller personliga ambitioner.

Duin har i sin äldsta sons, Ostomirs, namn enträget anhållit om prinsessans hand. Likt sin far har Ostoher en nobel hållning och är framstående i allt han tar sig för. Likaså är Duins andra två överlevande söner och tre döttrar fina exempel på dúnedain.

Celeph hir Calantir

Hir Calantir är gammal och väderbiten och har blivit krokryggad under tidens gång. Hans ansikte är härjat av kopporna, han har knappast något hår kvar och han har blivit tunn och ömtålig. Hans envishet och senilitet har ökat med en halsbrytande hastighet under senare år. Han och hans söner har gjort mer för att öka Cardolans lilla befolkning än någon annan familj i landet, och de har strött äkta och oäkta ättlingar i både sitt eget land och andras. Han är villig att stödja kanslerns politiska ambitioner så länge som armén håller orcher och banditer från hans sovrum. Han har minst sex överlevande söner och åtta döttrar och inte mindre än ett halvt dussin kan ses i hans ständiga uppvaktning, i ivrig väntan på hans bortgång.

Ciramir, Gondors legat

Ciramir är en vittberest, förfinad diplomat. Han är vänlig och en verklig gentleman, men beräknande och kunnig när det gäller Nordens invecklade politik. Han var sjöman i sin ungdom och deltog i försvaret av Umbars sjösida när staden belägrades av haradrim 1379. Då han inte passade som soldat, vilken han snabbt insåg, började han en ny karriär som diplomat. Han har tjänstgjort, och vunnit anseende, vid hoven i Lindon, Fornost och Gondor före förflyttningen till Tharbad 1407. Han ogillar Tharbad, och jämför kanske staden i tanken med Gondors och Arthedains stora städer, men han har inte låtit detta påverka sitt arbete.

Trots att Ciramir representerar en främmande makt har han stort inflytande i staden och hans stöd är avgörande i Cardolans inhemska politiska kamp. De trupper och ingenjörer han disponerar är en värdefull resurs, mycket eftertraktad av alla som gör anspråk på tronen. Ciramirs stöd till riksföreståndaren grundas på hans tro att en styresman med direkta band till kungahuset, även om det rör sig om en minderårig prinsessa, har störst möjlighet att hålla de för Gondor så viktiga genomfartsvägarna öppna. Han kan ändra uppfattning om det visar sig att en annan inställning är bättre för Gondor. Inom diplomatins och försiktighetens gränser är Ciramir rättfram och ärlig och han kan inte mutas.

Minastan, Tharbads borgmästare

Minastan, en dúnadan, blev krympling av en skada han erhöll i ett krig mellan Arthedain och Cardolan. Han fick posten som borgmästare i Tharbad 1396 av kung Ostoher. Under årens gång har han kommit att förstå att Nínin-Eilphs stinkande luft verkar alstra tjuvar, råskinn och odågor och han begränsade därför stadsvaktens aktiviteter till att endast hålla den värsta sortens tjuvar borta från bron och de förnämare delarna av staden.

Minastan har blivit tvingad till en mer aktiv roll som en följd av den oerhörda tillströmningen av flyktingar, och han har fått använda stadsvakten för att skydda kajerna och magasinen från matupplopp och för att ha kontroll över skränande och impulsiva folkmassor. Det civila livet har ökat hans försiktighet och trots att han hyser starka åsikter — vilket inbegriper en glödande motvilja till Arthedain — är han inte längre någon som kan påverka folkmassorna. Han är främst en duglig administratör och kommer väl överens med stadens gillen och handelsdelegationerna från Fornost, Lindon, Blå Bergen och Gondor.

Lamril

Lamril bodde ursprungligen i samhället Tharaman, där han gick i sin fars fotspår som smed och hovslagare. Hans välformulerade och verkningsfulla stämma borde för alltid varit begränsad till att konversera med grannar och lärlingar i bysmedjan, men den överhängande faran från orcher tvingade byborna att fly till Tharbads relativa säkerhet. Denna plötsliga förändring placerade honom på historiens scen då han blev expert på hemlösa flyktingars rättigheter och behov. Delvis för att dra nytta av hans popularitet bland flyktingar och delvis för att få honom från Tharbad kommer Nimhir att placera Lamril som ledare för kolonisationsförsöket i Minhiriath våren 1410.

Från början talar Lamril för tvångsförflyttade flyktingars rättigheter utan någon tanke på egen vinning. Men många talare med makt att påverka en publik har ett litet frö till storhetsvansinne som växer inom honom och

Lamril är inget undantag. Lamril är en enkel osofistikerad man med dunländskt påbrå. Han är inte speciellt förslagen och kan lätt manipuleras av kanslern, Arthedain eller någon av hirerna. Han är envis och blir lätt förorättad. Han är förmodligen ett perfekt val för att leda en koloni i ödemarken som hotas av vilda djur, sabotörer, rått väder och det barbariska fiskarfolket.

Andra intressanta personer

Dirhavel Guldmakare och **Brethil Sjöfarare** har beslutat sig för att hjälpa kanslern Nimhir att återuppbygga nationen, Dirhavel med underförstått stöd och Silima-experiment, Brethil genom att erbjuda skeppet Tindomerel för spannmålsuppdraget. **Ancalime**, den rikaste damen i staden, bryr sig inte om varken det ena eller det andra då hennes affärer går utmärkt oavsett stadens ekonomi. **Lothiriel Juvelerare** och värdshusvärdinnan **Eilwen** har gett efter för förtvivlan och hoppas bara att de kan leva så länge att de får möta våren och lite bistånd till sina familjer.

Helaren **Firiel** är medveten om stadens svaga stridsmoral och hon stärker den genom att dela ut Husens överskottslager. Själv har hon tillräckligt att göra då hon försöker bekämpa epidemin på den norra stranden. Spionen **Hoegwar** och det ökända paret **Thordil** och **Brego** roar sig i det pågående tumultet. Hoegwars uppgift verkar lyckas, medan Brego och Thordil har funnit att många flickor är så desperata för att få tag i mat att de blir slavar utan "övertalning".



3.5.3 MILITÄRA FÖRBAND

Cardolans armé kunde före kriget 1409 räkna in 400 ridande Requain (riddare), 2.500 stamanställda fotsoldater och legoknektar och en dåligt tränad och spjutbeväpnad milis på 15.000-16.000 personer. Dessutom innehade varje hir en beriden hird: Hir Tyrn Gorthad 100, Hir Eredoriath 160, Hir Feotar 140, Hir Calantir 150, Hir Girithlin 140, Hir Tinare 110 och Hir Ethir Gwathló 80. Hela 80% av Cardolans här utplånades i striderna kring Amon Sul och under det sista desperata försöket att försvara Tyrn Gorthad. Hirernas personliga trupper drabbades lika hårt. Endast de trupper som hörde till de södra hirlänen och de få trupper som fanns kvar under kapten Tardegils kommando nära Thalion överlevde i ett större antal.

Följaktligen är ett av Nimhirs mest angelägna bekymmer att upprätthålla hären som en fungerande styrka — lojal, försedd med mat och ute i fält — och att bygga upp dess storlek så snabbt som möjligt. Rekrytering är emellertid inte så svårt som det kan verka, då de stamanställda soldaterna är bland de få invånare som nästan är garanterade regelbundna måltider under de följande månaderna. Vidare har Nimhir beslagtagit nästan varje arbetsför häst i kungariket för arméns behov.

Cardolan besitter vidare en liten flotta bestående av sex lätta galärer, mest använda vid kustförsvar och flodpatrullering. Fyra av dessa skepp är vanligtvis ankrade vid Talsir och de återstående två vid Tharbad. Alla sex överlevde kriget utan skador.

3.5.4 EFTER 1412

Perioden 1409-12 har valts som utgångspunkt för denna modul därför att Cardolan är i en tid av kaos. För spelarna är det en tid med möjligheter. Följaktligen blir vad som händer senare i historien mycket beroende av vad som händer under denna tid. Här följer en diskussion om i framtiden möjliga händelser för att ge riktlinjer för äventyr i denna del av landet under andra tidsperioder.

Inbördeskrig

Under sommaren 1412 lyckades riksföreståndaren Nimhir skickligt spela ut både friare och hirer mot varandra tills hans bittra fiende hir Girithlin gjorde sitt försök att ta makten. Hir Girithlin försökte kidnappa prinsessan Nirnadel för att tvinga henne att gifta sig med hans son Falathar och sålunda göra hans anspråk på tronen till ett fullbordat faktum. Det är inte känt om denna bisarra plan inspirerades av, eller utfördes med hjälp av Angmars spion Hoegwar och hans medhjälpare.

Vad än källan var så blev försöket en katastrof och resulterade i prinsessans och riksföreståndarens död. Cardolan kastades in i ett inbördeskrig mellan hir Girithlins och hir Tinares anhängare. SL ska själv välja hur denna konflikt avlöper. När striden slutligen var över placerade Gondors legat det södra kungadömets stöd bakom den nye styresmannen och hoppades återigen att detta stöd skulle avskräcka ett fortsatt uppror och garantera fortsatt underhåll av vägarna och broarna i Cardolan.

Efter inbördeskriget

Under de följande 20 åren lyckades denne person, vilken tog titeln *canotar* ("överbefälhavare"), bevara en ytlig stabilitet i Cardolan och inga nya uppror av betydelse förekom. Kolonisationsförsöken som började under Nimhirs korta regeringstid var lyckade. De utökade Cardolans politiska gränser och erbjöd nya viktiga källor av livsmedel och handelsvaror då alun upptäcktes i Saralainn 1423. Inte desto mindre hade förlusten av kungaättens sista arvinge en djupgående demoraliserande effekt på folket och hirerna, och urholkade troheten till styresmannen och kungariket. 1420 hade de flesta hirlänen blivit ovilliga att bidra med mer än halvhjärtat stöd för alla företag som inte direkt var till deras fördel, och skatteinsamlingarna blev svårgenomförda och i behov av militärt stöd. Dessutom förblev stora delar av Tyrn Gorthad, Feotar och Eredoriath endast delvis återuppbyggda och där härjade många rovdjur (både människor och djur).

Under 1430-talet blev det än mer uppenbart till vilken utsträckning Cardolan hade blivit beroende av Gondor. Legatens hird, som ofta hade lånats ut till canotaren för viktiga säkerhetsuppdrag, kallades tillbaka till moderlandet när Gondors blodiga Ättefejd bröt ut 1434. Ciramir, som under många år utövat ett milt men effektivt inflytande över Cardolan, tvingades bönfalla om att få behålla 300 soldater.

Angmars agenter i Tharbad insåg att hans svaghet utgjorde ett gyllene tillfälle och ökade sina ansträngningar och underblåste skatterevolter både i Calantir och Saralainn. Lamril som agerade på grundval av drömmar och missnöjet i landet, vars ursprung han inte upptäckte förrän det var försent, förklarade sig själv som "Folkets sanna röst". Han marscherade till Tharbad som ledare för en ostyrig folkmassa bestående av högaffelbeväpnade jordbrukare, milis från Saralainn, dunländska legosoldater uppretade av nedskärningarna av deras utlovade solder och en liten mystisk kader av magiker ledda av en mäktig, men hemlighetsfull trollkarl kallad Gaurthring, en man i förbund med Angmar. Denna styrka stoppades och skingrades strax utanför staden efter avsevärd blodsutgjutelse på båda sidor. Under striden upptäckte Lamril Gaurthrings onda avsikter. Innan han kunde agera dödades han av den förrädiska trollkarlen tillsammans med en stor del av de arbetsföra männen från Saralainn. Området föll därefter under de södra hirernas kontroll. Som ett resultat av dessa händelser tvingades Ciramir att fly till Arthedain.

Ättefejden

På sommaren 1439 anlände ett hemligt sändebud från Gondors ursupator Castamir. Istället för att erbjuda diskreta råd som hans företrädare hade gjort, begärde den nye legaten en avsevärd årligt tribut för att garantera Gondors fortsatta vänskap. Canotaren försökte tillmötesgå detta krav genom att instifta ett antal nya tullar och skatter. Hirerna av Tyrn Gorthad och Girithlin svarade med att förklara sig själva oavhängiga canotarens suveränitet och de lyckades upprätthålla denna självständighet trots Castamirs 200 variagiska legosol-

dater, vilka alla dödades när de försökte plundra, våldta och skövla i Gondors namn. Inte ens Castamirs fall och den åldrade Ciramirs återkomst från exilen kunde återvinna dessa egensinniga provinser. Hirerna erkände att Angmars hot var viktigare än deras personliga skiljaktigheter, men de vägrade svära trohet till canotaren.

Statens kollaps

Från denna tid och framåt blev Cardolan främst en geografisk snarare än en politisk beteckning. Vid århundradets mitt var "konungariket" Cardolan endast en svag federation av självstyrande provinser. Äventyr under denna tidsperiod bör skildra landet som ett verkligt farligt område med de norra provinserna fortfarande som ett mål för anfall från Angmar, Saralainn har omvandlats till huvudsakligen vildmark och Tharbad befinner sig än mer under kontroll av ohederliga män. Trots att Spirans Råd fortfarande existerade till namnet, sammanträdde det sällan och ännu sällsyntare var det att rådsmedlemmarna kunde komma överens om ett gemensamt handlande. Canotarens område var, trots halvhjärtad hjälp från Gondor, reducerat till Tharbad i egentlig mening, Calantir och de hirlän han kunde smickra sig till eller köpa.

Under denna period var en av de få saker som tillfälligt kunde få hirerna under en och samma fana de upprepade försök från kung Araphor av Arthedain att återförena Arnor under sitt styre. En expeditionsstyrka som skickats till Cardolan av Araphor 1455 var den första av flera sådana försök under hans långa regeringstid, vilken slutade 1589. De stridandes inställningar förändrades från krig till krig och några hirlän kämpade faktiskt för Arthedain under några av dessa strider. Araphor fick snart reda på att hans allians med hirerna i norra Cardolan var byggda på lera och kvicksand, och den upplöstes vanligtvis vid första möjligheten till egna fördelar. Även om Cardolans stater slutligen kunde slå tillbaka Araphors framryckning, minskade de redan fåtaliga dúnedain i antal vid varje liten skärmytsling.

Pesten

Pesten som härjade i Eriador 1636-37 var mer ödeläggande för Cardolan än någon annan region. Tharbad hade alltid varit en lika stor grogrund för sjukdomar som för tjuveri. Hjälpt av den kärrliknande miljön vid Nín-en-Eilph, spred sig bacillen — när den väl kommit in i staden — snabbt nedför floden. Mer än 85% av Tharbads innevånare och nästan 80% av Minhiriaths befolkning dog under de följande månaderna. Pesten drabbade dúnedain mycket hårt, och knappt en handfull av dem överlevde på sin flykt mot Arthedain. Andra överlevande fortsatte emellertid att bebo Tharbad och andra orter i Cardolan och var ostörda i sin fattigdom några hundra år efter detta.

Den gamla södergående vägen var även fortsättningsvis en viktig handelsled ända till Arthedains fall 1974. När en central myndighet eller armé saknades i Cardolan blev de som vågade resa utanför de få bosättningarnas murar lätt offer för landsvägsrövare. Tharbad, som förutom den gamla södra stadsdelen hade fallit i ruiner, blev en myllrande hemvist för rövare, boskapstjuvar, pirater, hänsynslösa handelsmän och skurkar av alla sorter.

Den slutliga undergången

Efter Arthedains fall minskade trafiken längs den genomgående vägen till nästan ingenting. Den stenlagda vägen underhölls inte längre och gick då sönder på många ställen. Cardolans folk upprätthöll vissa handelskontakter med männen från Bri. Lokala uppgifter hävdar att ett antal morska krigare från Tharbads region deltog och utmärkte sig i de många striderna mellan Rohirrim och dunlänningarna 2699-2759, fast det är långt ifrån säkert vilken sida de kämpade på.

Tharbad övergavs helt i samband med de stora översvämningarna 2912 när Gwathló flödade över sina breddar och strömmade genom den en gång så stolta staden. De sista av stadens invånare tvingades hastigt att fly och lämnade en ruin efter dig. Länderna runt staden förföll snabbt till vildvuxna sumpmarker fyllda av ormar och andra träskdjur. I slutet av Tredje Åldern antyds att Sarumans spioner, Mordors svarta ryttare och Boromir av Gondor tog sig genom Tharbad som då bestod av sönderfallande vägar, ruiner på kullarna. och ett farligt vadställe bildat av brons ruiner, där Boromirs häst störtade. Det är möjligt att andra också passerade vadet under denna tid, kanske med meddelanden till platser i norr eller söder eller kanske för att undersöka de kvarvarande lämningarna av en forntida storstad på jakt efter något värdefullt från en tidigare epok.

4 THARBAD

Tharbad är den största av Cardolans städer. Den byggdes under Andra Åldern av Númenor. Stora ansträngningar gjordes för att bygga de väl genomtänkta murarna och dräneringskanalerna som skyddade staden från de kringliggande träskmarkerna. Två broar med långa stenlagda vägar förbinder den allmänna genomfartsleden till den gamla södra vägen. Ett par tullbyggnader vaktar passagen in till staden från denna väl använda handelsrutt. De är bemannade 24 timmar om dygnet av vakter som avvisar oönskade besökare och tar in tullar. Kostnaden är vanligtvis två silverstycken per person plus en tilläggsavgift för de varor som verkar vara möjliga att sälja.

Flodtrafiken på Gwathló är tät och flodköpmännen betalar en tull på olika varor som passerar genom hamnarna. Ibland är dessa skatter höga, men de kan också undvikas helt och hållet genom att man köper licenser från Hallas Hamnmästare för tio guldstycken per styck. Dessa gäller för ett år.

Klimat

Likt större delen av Cardolan är Tharbads klimat tempererat. Somrarna är sällan outhärdligt heta men fuktigheten kan bli besvärande. Snöfallen på vintrarna är aldrig svåra och kärren fryser normalt inte till. Nordliga vindar kan dock vara obehagliga. Gwathló är känd för att kunna stiga rejält, speciellt under den regniga våren. Nyligen har talrika översvämningar medfört att ett antal byggnader har övergivits och kajer har raserats längs floden. Dessa områden har visat sig vara favorittillhåll för de skumma element vars närvaro endast döljs av den tjocka dimma som dagligen uppstår och löses upp i Tharbad.

Stadsvakten

Vakten består av ca 220 fotsoldater som patrullerar i staden och koncentrerar sina ansträngningar till broarna och dräneringskanalerna västerut. De bär svärd och sköldar och har lätt rustning. Bondeupproren har tagit mycket av vakternas tid, då de måste skydda resande från de uppretade folkmassor som omger stadstullarna. På grund av detta är vaktens närvaro i Tharbad för det mesta symbolisk, och om det sker ett större brott kan de inte göra mycket. Folk som försöker ta sig in i Tharbad kan vänta sig mycket litet hjälp från stadsvakten om de inte ser förnäma ut. Generellt är chansen 40% att ett sällskap som släpps in genom tullen används som en förevändning för bondebefolkningen att anfalla tullporten och ta sig in i staden. Om detta är fallet anfaller bondebefolkningen även rollpersonerna. Flyktingarnas fattigkvarter patrulleras också, men av ett annat skäl — ett band landsvägsrövare använder dessa som skydd. När en person eller ett sällskap är inom en halvmils omkrets från staden finns en risk på 60% att de blir utsatta för ett bakhåll.

4.1 PLATSLISTA

Följande är ett urval av affärer, värdshus och andra intressanta platser i Tharbad. Listan är på intet sätt komplett, utan är avsedd att visa ett tvärsnitt av stadens invånare. I de följande avsnitten beskrivs de flesta platserna mer i detalj.

Norra stranden

N1 Glasblåsare: Calimiris Handelshus
N2 Calimiris magasin
N3 Meldir Calimiris bostad
N4 Arlend Calimiris bostad
N5 Glasblåsare: Kerylans Kristall
N6 Kerylans bostad och magasin
N7 Glasblåsare: Wolfrain
N8 Värdshus: Resarens Vila
N9 Grönsakshandlare: Liam Specerihandlare
N10 Stall: Ärlige Beregonds Hyrstall
N11 Haedoriel Bard
N12 Affärsmännens Basar
N13 Fattigkvarteren
N14 Smed: Andrils Svärd och Lie
N15 Värdshus: Kungens Vapen
N16 Annon Forn: Norra stadsporten

Södra stranden

S1 Stadsfängelse
S2 Emerdans Handelsvaror
S3 Offentliga Bad
S4 Läkandets hus
S5 Gothrol Timmerman
S6 Gloredhels Bryggeri
S7 Ibal Skomakare
S8 Dirhavel Guldmakare
S9 Cardolans Bank
S10 Smed: Marroc Vapensmed
S11 Gondors Ambassad
S12 Kaserner
S13 Annon Harn: södra stadsporten

Hamnen

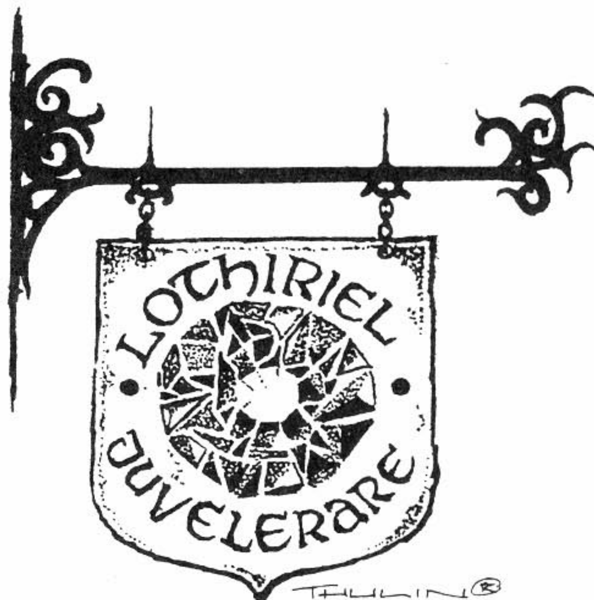
H1 Stall: Bevingade Hoven
H2 Gästgiveri: Orcherhuvudet
H3 Värdshus: Gyllene Ankaret
H4 Gästgiveri: Stjärnbeströdda Kronan
H5 Hamnkaptenens kontor
H6 Orieg Skräddare
H7 Baran Timmerman
H8 Erendirs Skeppsvarv
H9 Bordell: Faelivrens Hus
H10 Bordell: Velinas Ambrosia
H11 Rosas Tatuering
H12 Hökare: Girions Handelshus
H13 Värdshus: Brutna Åran
H14 Kasselrim Repslagare
H15 Befraktare: Celemirs Handelshus
H16 Anvelig Hökare
H17 Magasin
H18 Brethil Lots
H19 Lorindel Lots
H20 Dorlas Lots
H21 Rannor Lots
H22 Nimrengel Sjökapten
H23 Flottans kajplats och kasern
H24 Köpman: Finwarins Handelshus

Tjuvarnas stadsdel

T1 Befraktare: Thordil och Brego
T2 Pantbank: Morwens Växelkontor
T3 Silmariens Använda Kläden
T4 Orchaldor Bagare
T5 Talegi Sierska
T6 Fästningsruin
T7 Tiggarnas Gränd
T8 Härbärgetorget
T9 Östra sidans hamnanläggning

Kungens Gata

K1 Kungens Bostadshus
K2 Hir Ethir Gwathlós hus
K3 Hir Tinares hus
K4 Hir Calantirs hus
K5 Hir Girithlins hus
K6 Hir Eredoriaths hus
K7 Hir Feotars hus
K8 Hir Tyrn Gorthads hus
K9 Borgmästarens bostadshus
K10 Stadens ämbetsbyggnader
K11 Värdshus: Andrils Svärdet och Skölden
K12 Smedja: Hammaren och Städet
K13 Skrädderi: Serindes Originalkläden
K14 Surion Fältskär
K15 Moradan Mästersångare
K16 Bordell: Silkesslöjan
K17 Väveri: Glädjens Väv
K18 Lothiriel Juvelerare
K19 Gillenas Palats



De ofrälses stadsdel

O1 Jordemor: Almiel Vanatari
O2 Arkivhus
O3 Advokater: Amdir och Asgon
O4 Erelion den Lärde
O5 Lärd kvinna: Calion Marvana
O6 Slaktare: Gorlim Yxa
O7 Erestol Vävare
O8 Hoegwars Expeditionsutrustning
O9 Bordell: Kärlekens Njutning
O10 Hydrils Hyrstall
O11 Mablung Befraktare
O12 Vorondil Smed

Affärsmännens stadsdel

A1 Raguir Notarie
A2 Silversmed: Mithrilskronan
A3 Bordell: Artans Glädjehus
A5 Apotek: Kvalitetsörter
A6 Värdshuset Kungens Krona
A7 Barkwells Garveri
A8 Nomrel Vagnmakare
A9 Urthel Målare
A10 Murare
A11 Advokat
A12 Vävare
A13 Karavanmästare
A14 Ockrare
A15 Anveligs Handelshus
A16 Imidors Handelshus
A17 Wilriths Handelshus

4.2 NORRA STRANDEN

N1 Glasblåsare: Calimiris Handelshus är den äldsta och fortfarande den bästa glasblåsarinrättningen i staden. Den levererar till de finaste värdshusen i staden, till den kungliga familjen och till andra i Cardolans överklass. Meneldir Calimiri, för närvarande klanens ledare, är en av stadens mest respekterade äldre statsmän, känd bland sina likställda som en hård förhandlare. Hans äldsta son Arlend är en otroligt skicklig hantverkare men är också en eldfängd orostiftare som har blivit en högröstad motståndare till Nimhirs medlingspolitik med flyktingarnas ledare. När han en gång stötte samman med Lamril utanför Kungliga Vapnet gav smeden honom en omgång som han inte har glömt.

N5 Glasblåsare: Kerylans Kristall ligger på motsatta sidan av Calimiris verkstad och är dess största konkurrent. Glaset är av något sämre kvalitet och tenderar att vara mer färgat.

N6 Bostad och magasin som tillhör Kerylan, hans maka och hans fem söner.

N7 Glasblåsare: Glasblåsargesällen Wolfrains verkstad blev nyligen plundrad av en av de arga bondeligorna. Han är just i färd med att komma i gång igen, mycket tack vare hjälp från Arlend Calimiri.

N8 Resarens Vila: Detta gästgiveri vänder sig till handelsmän. Det kan ta upp till 40 övernattande gäster och erbjuder husmanskost och sporadisk underhållning. Det har varit utsatt för attacker av ilskna pöbelhopar som har krävt mat.

N9 Grönsakshandlare: Liam, en nordfolksköpman, har kunnat leverera ganska mycket färskvaror till sina kunder trots stadens livsmedelsbrist. Det ryktas allmänt att han har kontakter i den undre världen längs kajerna.

N10 Stall: Ärlige Beregonds Hyrstall hyr ut och säljer hästar och vagnar av god kvalitet. Hans nuvarande besättning är dock mycket åderlåten på grund av arméns stora "rekvisitioner".

N11 Bard: Haedoriel Bard är gatumusikant på marknadstorg och i samlingsrummen på värdshusen. Han berättar nyheter och skvaller på ett skickligt sätt.

N12 Affärsmännens Basar: Eftersom Tharbad är begränsat till ytan har det aldrig varit möjligt att bygga ett marknadstorg i centrum. Istället började de lokala jordbrukarna ta sina varor till det öppna fältet bortom den norra strandens tullport för att sälja dem. Många av stadens handlare svarade med att sätta upp sina stånd här i skördetid och skapade på detta sätt en trevlig atmosfär. Efter kriget är basaren fortfarande aktiv, men riksföreståndarens agenter köper upp all mat på platsen och flyttar varorna till stadens varulager under väpnad eskort. Området har stormats flera gånger av desperata flyktingar från fattigkvarteren som ligger i närheten av fältet, och området är nu under sträng bevakning av stadsvakten. Detta har dock knappast minskat upploppen.

Nimhir förstår att tålamodet håller på att ta slut och har svarat med att öka antalet vakter men har också gett order om att ingen utan pengar får komma in i staden om det inte sker någon oförutsedd kritisk händelse. Detta har förvärrat situationen, då bondebefolkningen begär bättre behandling och hotar med uppror. Tiggare står utefter vägarna vid stadsportarna och vakterna har order att endast skydda de som ser ut att ha råd att komma in i staden, dvs de som ser "respektabla" ut.

N13 Fattigkvarteren: Detta lilla landområde vimlar av mer än tvåtusen flyktingar som inte har tillräckligt med pengar för att erhålla något slags logi i den egentliga staden. Några av dess invånare har gett upp hoppet och många är sjuka, men än fler är uppretade över den usla behandlingen och är villiga att slåss till sista andetaget. Trots att Lamril, den erkände ledaren för de mer oliktänkande flyktingarna, har logi i de ofrälses stadsdel, tillbringar han frivilligt många nätter här. Pulg, en dunländsk f.d. legosoldat och den mest våldsamme agitatorn, bor i fattigkvarteren och han och hans följeslagare anser sig inte för "fina" för att ta mat eller värdefulla saker från sina lidande bröder eller nykomlingar.

Fattigkvarteren används också som täckmantel för en liten liga landsvägsrövare. Se äventyret i avsnitt 5.5 för närmare detaljer.

N14 Smed: Andrils Svärd och Liar är en smedja som tillverkar ringbrynjor och vapen likaväl som vertyg. Hans varor är enkla men fullt användbara och väl värda sitt pris. Andril är också en av de starkaste männen i Tharbad och skaffar sig ofta kontanter genom att delta i armbrytningstävlingar i de lokala värdshusen.

N15 Kungens Vapen: Detta är en familjekrog som erbjuder hygglig mat, när det finns råvaror, och underhållning till skäliga priser. Eftersom det är beläget nära den norra stadsporten har det blivit den vanliga mötesplatsen för Lamril och hans oliktänkande flyktingkamrater, vilket framkallar kontroverser med krogens vanliga gäster. Vapnet kan också ge logi till upp till 20 nattgäster.

N16 Annon Forn: Den täckta norra stadsporten fungerar som kasern och tullstation.

4.3 SÖDRA STRANDEN

S1 Stadsfängelse och domstolsbyggnad: Drivs av Eardil, kungens justitieminister. Fängelsedirektör är Mardil, en veteran från det sista kriget med Arthedain. Fängelset kan ta 75-125 fångar.

S2 Emerdans Handelsvaror: Denna lilla affär på Rath Dúnadan handlar med hållbara varor, vanligtvis ovanliga utländska saker som Emerdan köper i parti från tillfälligt gästande köpmän. Han leverar varor till Gondors garnison och eftersom han är något av en skvallerkäring känner han ofta till de senaste nyheterna.

S3 Offentliga bad: Tharbads offentliga badhus byggdes under Númenors tid och hålls strängt rent av ett särskilt gille från Läkandets hus.

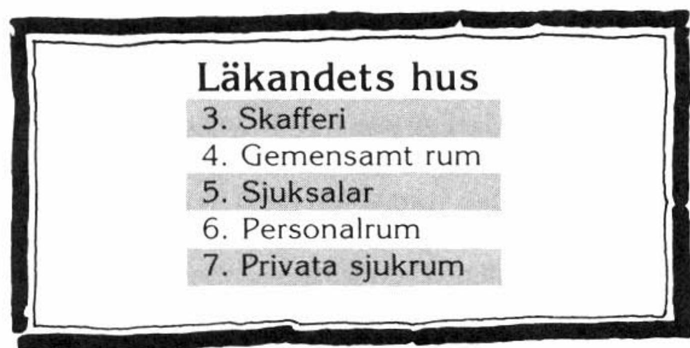
S4 Läkandets hus: Huset som är beläget precis bredvid Gwathló sköts av Firiel Halatani, en ung, ogift dúnadanska av ädelt ursprung. Hon är släkt med Tinares hir-släkt och tränades till att tjäna i husen enligt den gamla traditionen att "kungshand är helarhand". Hennes farfar äktade en Lindon-alv och detta kan delvis förklara hennes skönhet och helande förmågor. Kung Ostoher beordrade henne att följa med armén i fält för att sköta om honom och hans söner. Trots att hon varken kunde rädda kungen eller hans söner lyckades hon ändå hela många riddare och soldater denna mörka dag. En av dessa — Valandil — önskar nu gifta sig med henne och ta med henne långt bort från den sjukdomsdrabbade staden till hans marker i Girithlin. Firiel vägrar dock att lämna sin plats tills hon har lyckats med att bekämpa farsoten som härjar. Hon hoppas kunna lägga ett botemedel

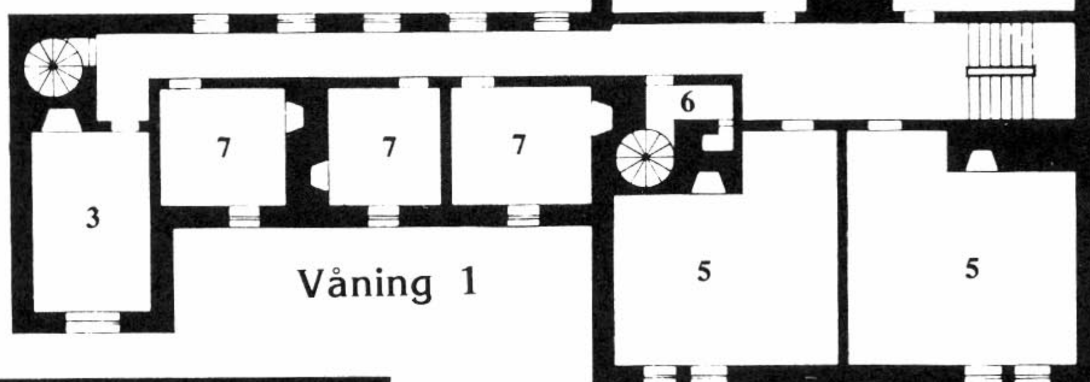
Läkandets hus

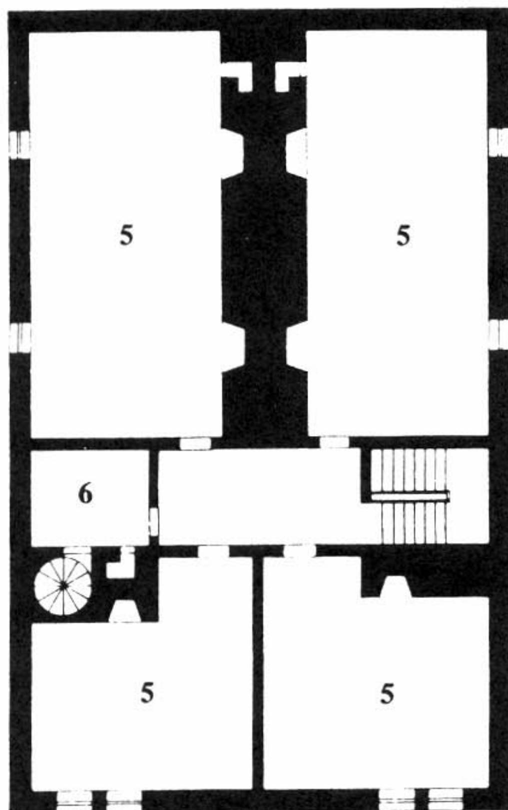
1a. Huvudläkarens arbetsrum
1b. Huvudläkarens sovrum
2. Kök
3. Skafferi
4. Gemensamt rum
5. Sjuksalar
6. Personalrum
7. Privata sjukrum



i stadens vattenförråd. Under tiden är huset nästan fyllt till bristningsgränsen, och har ca 150 patienter.







Våning 2

S5 Gothrol Timmerman: Gothrol är en vänlig man som är ett offer för sin egen människokärlek. Hans priser är så låga att han bokstavligen lever från hand till mun. Han är ingen mästerlig hantverkare men han gör ett bra dagsverke till ett hyggligt pris.

S6 Gloredhels Bryggeri: Det sägs att Gloredhel gör det bästa ölet på denna sidan Dimmiga Bergen. Hans priser visar åtminstone att detta är fallet. Det vimlar av rykten som säger att även annat än öl flyter nedför Gwathló i hans tunnor.

S7 Ibals Skor: Ibal säljer ordentliga läder- och tygskor och skosvärta i sin affär vid Rath Ontari. Hans priser är en aning höga men han livnär sig själv genom ett kontrakt med Gondors legat.

S8 Dirhavel Guldmakare: Ovanför ingången hänger en skylt som avbildar en glödande glob. Dirhavel själv har nästan rent dúnadanblod i sina ådror och ser sådan ut. Han är nästan 90 år och fortfarande i sin bästa ålder. Dirhavel är en man av nobelt ursprung och med skarpt sinne, väl förtrogen med böcker om visdom och trolldom från flydda tider. Han är kvicktänkt, bär vanligtvis blå eller violetta kläder och älskar stjärnorna så intensivt att det ryktas att han är släkt med alverna (fast det förnekar han).

För närvarande försöker han återfinna den försvunna formeln för silima, som först framställdes syntetiskt av Fëanor för att tillverka silmarilerna. Genom att göra detta hoppas Dirhavel att han på något sätt kan stödja Car-

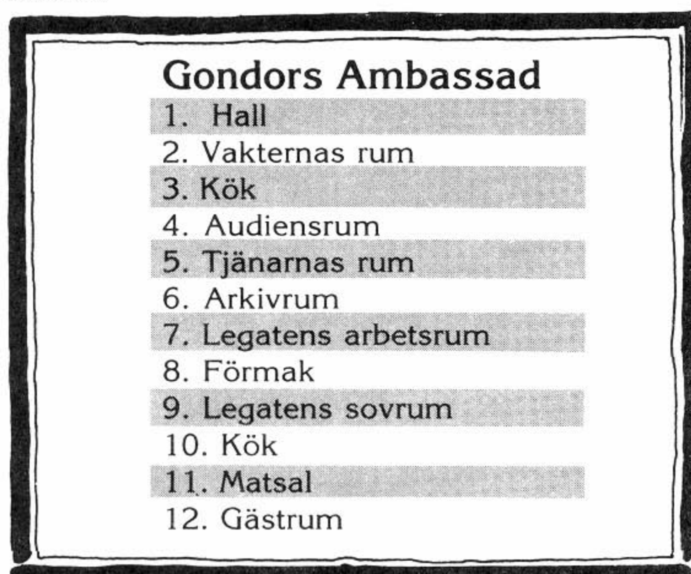
dolans sak mot Häxmästarens ondska. Sålunda hyr han sporadiskt små grupper av äventyrare för att leta reda på ovanliga och dyra ingredienser (t ex fin sand eller kristall, laen i pulverform osv.) för att slutföra sitt stora värv. I hans laboratorium på den södra stranden kan nästan vilken sorts medicin eller läkeört som helst finnas. Han vägrar att befatta sig med gift eller narkotika.

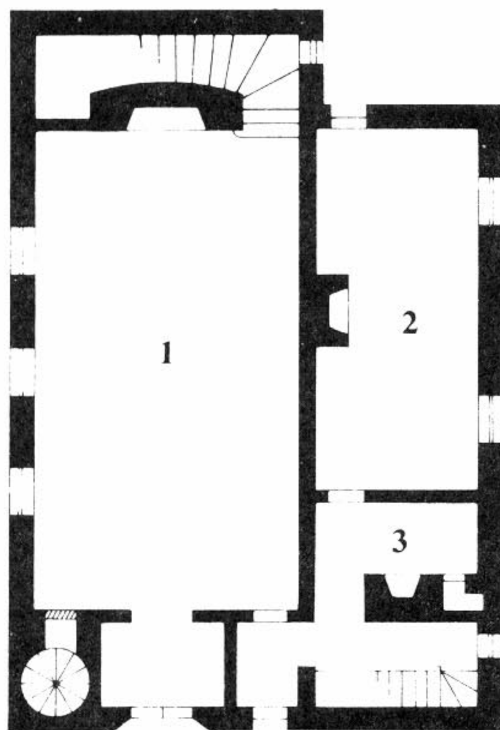
S9 Cardolans Bank: Statens finansdepartement och myntverk. Ger också lån till låg ränta till de lokala handelsmännen och sjökaptenerna för att stärka ekonomin. Chefen för närvarande är den 84-årige finansministern Aradan Ondolini, en man med goda kontakter i Minas Anor och Osgiliath. Hans fru och yngre son bor tillsamman med honom i Tharbad. Hans äldre son och arvinge dog vid Tyrn Gorthad. Därför stödjer han regeringen i dess försök att återuppbygga Cardolans ekonomi som ett sätt att försäkra sig om att hans son inte dog i onödan. Aradan kan låna ut pengar för att finansiera spannmålseskorter, hyra legosoldater för att skydda kolonisationsprojekt och som allmän hjälp till vilket företag som helst som verkar vara ämnat för att återupprätta Cardolan.

S10 Marroc Vapensmed: Marrocs verkstad tillverkar goda vapen, främst på beställning från Gondors förband. Specialiteten är spjut och knivar. Denna mörkhyade man av dunlänskt blod påstås öka sin inkomst genom att handla med tjuvgods och pantsätta olika föremål åt utländska soldater. Marroc föredrar järnvaror av alla sorter för att han snabbt skall kunna smida om dem så att de inte går att känna igen. Hans affär är sjabbig och dåligt-upplyst och han har sagts utnyttja detta till sin fördel i oärliga affärer. Han arbetar sporadiskt för Hoegwar (C8), Angmars spion, eftersom hans gondoritiska kundkrets gör honom till en god informationskälla om södern.



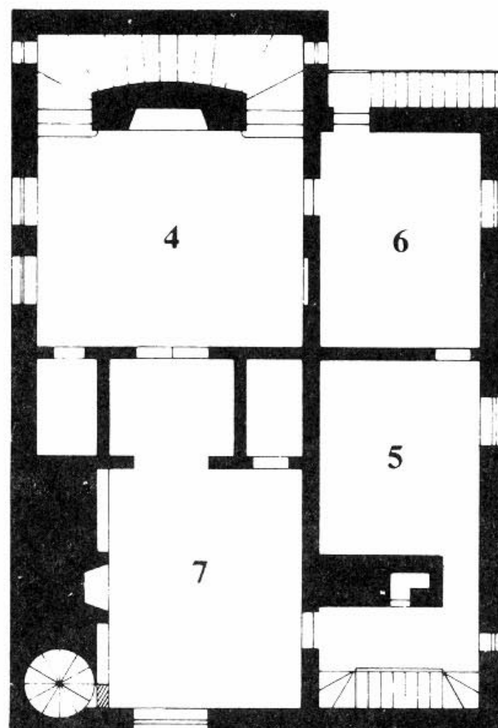
S11 Gondors ambassad/Ciramirs bostad: Detta stadshus är utsmyckat i gondorstil. Den första våningen är till för att ta emot besökare och hyser också de sex hedersvakter från garnisonen som har tilldelats Gondors legat. Den andra våningen är den officiella ambassaden uppdelad i kontor och lagerutrymmen. Den översta våningen är legatens egentliga residens. Ciramir har dekorerat det med minnessaker från hans långa och framstående karriär.



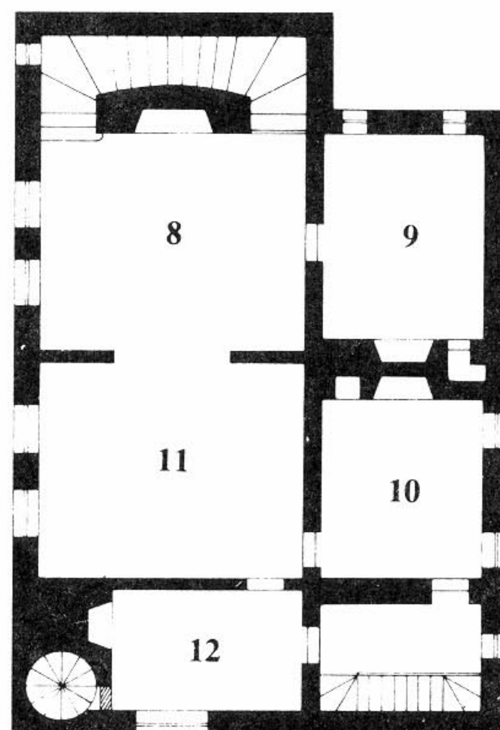


Bottenvåningen

S12 Gondors Garnisonskasern: Denna grupp av hopsatta byggnader ger logi åt 125 soldater i Gondors garnison som delar gendarmeriuppgifter med stadsvakten på den södra stranden och på ön. Det är ett välbefäst område och dess invånare är elitsoldater,



Våning 1



Våning 2

mycket bra tränade och svåra — för att inte säga omöjliga — att muta. Garnisonsbyggnaderna innehåller ungefär tre månaders förråd av torkad mat, men detta är ett faktum som Ciramir önskar hålla hemligt.

S13 Annon Harn: Den täckta södra stadsporten består av tull och kasern.

4.4 HAMNOMRÅDET

H1 Bevingade Hoven: Detta stall hyr till skandalösa priser ut spattiga djur till sjömän som är för fulla för att se skillnaden.

H2 Orcherhuvudet: Det värsta gästgiveriet i Tharbad är en riktig sylta med avskyvärd mat och dryck, friska sänglöss och enorma slagsmål. Ägarinnan — en slampa känd som Feta Bereth — sålde en gång sin mormor för ett par kopparstycken. Skylten över ingången föreställer en krigare som håller ett avhugget orcherhuvud. Stället är ett vanligt tillhåll för många av områdets tjuvar.

H3 Gyllene Ankaret: Detta gästgiveri är det härbärge som föredras av många besökande sjökaptener. Sällskapsrummet är vanligtvis fullt med folk och musik. Luften i det bakre rummet är tjock med den fräna röken från den lokala, narkotiska träskörten tartiella.

H4 Den Stjärnbeströdda Kronan: Det största övernattningsstället i hamnområdet används huvudsakligen av sjömän och fattiga handelsresande. Det är ett ganska bråkigt ställe med ett robust möblemang som kan klara sig från skador under ett handgemäng. Under tidigare, bättre dagar serverades alla sorters måltider och det sörjdes för logi. Nu för tiden består köket för det mesta gästerna med gammalt bröd och en sporadisk köttbit. Gästgiveriet sköts av Eilwen, en yngre (35) infödd kvinna.

Hon är liten, brunett och vanligtvis rätt söt, men avsaknaden av mat och kunder under de senaste månaderna har gjort att hon ser härjad ut. Hennes make Undil dog i kriget och lämnade henne att sörja för deras unga söner och en nyfödd dotter. Stjärnbeströdda Kronan har tio trebäddsrum, tio tvåbäddsrum och fem enbäddsrum så det är ett av de största gästgiverierna i Tharbad. Gästgiveriskylten är ovanlig såtillvida att den avbildar Elendimir eller Nordens Stjärna, som bars av den äldre tidens kungar. Eilwen bryr sig vanligtvis inte om politik, men ingen från Angmar är välkommen till hennes gästgiveri.

H5 Hamnkaptenens kontor: Hallas Hamnkapten och hans fyra medhjälpare samlar in alla avgifter som skall betalas till staden och kronan av anländande båtar. De är bara "lite" korrumperade. De gör också listor på alla skepp i hamn och var man kan få tag på kaptenerna i land.

H7 Skräddare: Orieg Skräddare säljer billiga kläder, främst till sjömän på landpermission.

H7 Timmerman: Baran är en skeppssnickare som gör ett bra arbete till ett lågt pris — när han inte sover på jobbet vill säga.

H8 Skeppsvarv: Evrendirs varv bygger nya båtar (ca två per år) och utför större och mindre reparationer.

H9 Bordell: Faelivrens Hus erbjuder sällskap till sjömän som är trötta på sjön och är känt för sina villiga unga damer och låga priser.

H10 Bordell: Det bästa hos Velimas Ambrosia är att bordellen lyckligtvis är dåligt upplyst. Det är ett skumt tillhåll.

H11 Tatuerarateljé: Rosa är en skicklig tatuerare, väl känd för sitt hantverk.

H12 Hökare: Girions Handelshus är bland de äldsta hökarna i staden (detta är femte generationen Girion) och förser fartyg med rep, segelduk och andra varor. Den nuvarande Girion är en kraftig, blond nordman, ungefär 50 år gammal. Han är en av de smartaste handelsmännen i Tharbad. Han har framgångsrikt investerat i Finwarins Handelshus och ett antal handelssatsningar och har det rätt bra ställt. Han köpslår med vem som helst, det spelar ingen roll hur skralt deras rykte är, han är alltid ute efter nya inkomstbringade möjligheter.

H13 Brutna Åran: En hamnkrog som ägs av en gammal sjöbjörn vid namn Arleg. Han har ett ruskigt humör och hanterar kniv mycket skickligt. Den vanliga kundkretsen består av sjömän och hamnarbetare, vilka har ett rykte om sig att vara bråkmakare. Maten som serveras är stuvning och utspätt öl. Utomstående ses vanligen med misstänksamhet men den som bjuder på ett par omgångar kan ofta lära sig en hel del om vad som händer i hamnområdet.

H14 Repslagare: Kasselrim, en dunlänning som driver en repslagarbana på Girionkajen och förser Girion med resultatet av sitt hantverk. Han är också ledare för det största gänget ficktjuvar i staden.

H15 Befraktare: Ceremirs Handelsfirma är ett handels- och sjöfartshus av betydande ålder som har många handelsavtal med Pelargir och södra Gondor. Dess åldrade patriark Gerondo är en högröstad motståndare till både Nimhir och Gondors arvinge Eldacar.

H16 Hökare: Anvelig är en ganska framgångsrik hökare med ett fullt tillräckligt urval

av varor. Hans huvudsakliga inkomst kommer emellertid från smuggling och han gör stora förtjänster på matvaror på svarta marknaden och på att smuggla spannmål från Talsir, ett område längre ner vid floden.

H17 Övergivet magasin: Det fallfärdiga magasinet används som gömställe av utpressarligan i äventyret beskrivet i 5.2.

H18 Sjökapten: Brethil den Gamle är en knipslug och erfaren kapten som första gången seglade med Cardolans flotta för 70 år sedan. Trots att han sällan går till sjöss nuförtiden anses han fortfarande som den bäste och mest tillförlitlige lotsen i Tharbad. För närvarande äger och driver han en flotta på tre fartyg, de snabba tremastarna Tindomerel och Tofalas samt den långsammare fiskebåten Mindeb, som gör handelsresor till både Gondor och Arthedain för flera av stadens större handelshus. Han har drabbats av stora personliga svårigheter i sitt liv. Hans äldste son Turin fångades och torterades grymt av haradrim och två andra söner dog i det senaste kriget. Han har engagerat sig i att stödja prinsessan Nirnadels riksföreståndare. Han använder sig regelbundet av tre andra kompetenta lotsars tjänster — Garzel Rödtopp, Dagir Niall och Halwen Fur.

H19 Lots: Lorindel Lintehen är främst en flodlots som hjälper in havsgående skepp till Tharbads hamn. Han gör också sporadiska smugglingsturer åt Anvegil Hökare.

H20 Lots: Dorlas Borlinte är en kompetent och konservativ fartygskapten som en gång i tiden uteslutande arbetade för Finwarins handelshus men som nu säljer sina tjänster när han behöver pengar.

H21 Lots: Trots att hans skepp Väströnt Hopp är slitet (några säger förhäxat) är Rannor den Röde verkligen en mycket bra lots med smak för riskfyllda företag. Han kan emellertid vara en riktig tyrann och har med nöd och näppe undgått myteri vid ett antal tidigare tillfällen.

H22 Sjökapten: Nimengil, bror till Ärlige Beregond (N10), är en stilig dúnadan och en imponerande figur vid rorkulten på sin tremastare Eldfågeln. Han är en oduglig lots för vilken den enklaste resa blir till det mest spännande äventyr.

H23 Flottans kajplats och kaserner: Två av flottans sex galärer ligger vanligtvis för ankar här.

H24 Finwarins Handelhus: Grundades för ungefär 300 år sedan av Finwarin den Tursamme och anses nu vara ett av de bästa i Tharbad. Finwarin handlade i stor utsträckning med Lindons alver och Gondor och blev sålunda känd för att ha varor med hög kvalitet. För närvarande är Findegil klanens ledare. Bakom sin rygg kallas han Dumsnuten. Findegil, endast 29 år gammal, är en värdig handelsman i allt utom i ett område. Han är så betagen i allt som har med alverna att göra att han verkar löjlig. Han bär en mantel "som är vävd av ullen från alvernas får", även om alverna typiskt nog inte arbetar med ull, och klipper håret "på alvernas sätt" även om han aldrig har sett en alv. Han ber oupphörligen till Varda och hoppas en dag att avsätta en fond till en expedition för att finna resterna av Númenor. Han har spenderat mycket av eget kapital och av egna lager för att bespisa de fattiga, men ingen förväntar sig att han skall vara förståndig när tiderna blir svåra — han tror nämligen att alverna kommer att hjälpa Cardolan och stirrar ut genom fönstret i hopp om att se Círdan och Elrond när de kommer för att hjälpa Tharbad.

4.5 TJUVARNAS STADSDEL

T1 Thordil och Bregos Befraktning: Medelålders, stark och med en kraftig kroppsbyggnad var Thordil en bra sjöman tills en olycka till sjöss berövade honom hans vänstra ben. Thordil började därför med befraktning och arrangerar postleveranser. Han bor i detta hus i den fattigaste delen av Tharbad och hyr ett kontor i hamnkontoret (H5) med sin kompanjon Brego, en före detta smugglare från södern. Tillsammans säljer de varor av hygglig kvalitet till höga priser, en utmärkt grund till deras nuvarande fattigdom. Brego hävdar att han har ångrat sin ungdoms brott, men de flesta är inte övertygade. Det ryktas att Thordil och Brego också har ett blomstrande nätverk för slavhandel. Thordil är ogift, Brego har en fru någonstans i Khand eller Harad och skickar pengar till hennedå och då — under tiden har han haft en lång rad av älskarinnor. De har en medhjälpare vid namn Glurin.

T2 Morwens växelkontor: Denna panthandel sköts av en uråldrig kvinna av okänt ursprung. Den är uppflugen på den översta vå-



ningen i ett bostadshus i den skummaste stadsdelen och bokstavligt talat vad som helst kan hända här. Morwen själv säljer inte medvetet tjuvgods eller köpslår med kriminella, men hon är tillräckigt gammal för att bli lurad av en mjuk röst och ett kvickt huvud. Hon drar sig med nöd och näppe fram genom att sälja sådana varor som kommer i hennes väg och får lite pengar, mer trasor och mycket lite mat. Hon hatar Arthedain lika mycket som Angmar då hennes sista återstående manliga släkting dödades i ett intermezzo mellan Cardolan och Arthedain för tjugo år sedan.

T3 Silmariens Använda Kläden: I omvärldens ögon skulle denna butik göra sig bättre på en fuktig bakgata i hamnkvarteren. Den är liten, dragig och dåligt upplyst och de flesta vågar sig inte in i affären. Hur hemsk den än verkar vara sägs det att de som har gått för att söka hjälp i ärligt uppsåt har blivit hjälpta. Ägarinnan verkar vara en liten, böjd och urgammal kvinna. Mycket få ser den långa, bistert vackra kvinnan som dyker upp på kvällarna för att kvickt smyga sig över den stenlagda vägen till guldmakaren Dirhavels laboratorium. Hon är Silmarien Förtrollerskan, en kvinna som anlände till Tharbad för ungefär 50 år sedan och förklädde sig som en gammal käring för att skydda sig från fiender. Hon kommer från en gammal Rhudaursläkt och såg sin familjs ägor övergå i Mörkrets händer. Silmarien har svurit att hämnas på Häxmästaren och alla hans anhängare. Förutom att hjälpa de få i Tharbad som ägnar sig åt magi, och att hjälpa nödställda har hon förenat sitt kunnande med sin älskare Dirhavels alkemiska skicklighet för att söka få fram silima. Om Dirhavel lyckas, hoppas Silmarien att hon kan använda det kristalliska ämnet för att fånga Eärendils ljus och använda det mot Häxmästaren.

T4 Orchaldor Bagare: Orchaldors bröd är gammal och dyrt men hans affärer går bra under hösten och vintern 1409. Det ryktas att han har något annat än bara kött i sina pajer.

T5 Talegi Sierska: Talegi spår både i kort och i händer (50% chans att hennes profetior stämmer) medan hennes fingerfärdige son Hiiri lättar på många ouppmärksamma kunders penningpungar. Den småväxta Hiiri, med öknamnet "musen", är vid 17 års ålder ledare för ett gäng unga ficktjuvar som strövar omkring på Tharbads gator. De är sällan våldsamma och försöker endast stjäla från de mycket rika.

T6 Fästningsruinen: Denna gamla, oanvända konstruktion byggdes på Arnors tid och hyser nu ett gäng tjuvar som leds av Barnur Enöga. Tharbads stadsvakt har gjort otaliga försök att göra slut på denna grupp, men de labyrintliknande gränderna i stadsdelen har hittils gjort försöken fruktlösa.

T7 Tiggargränd: För ett par kopparstycken kan vem som helst av ett dussin sjaskiga flyktingar berätta om nyheter och rykten, ge vägvisningar eller duka upp fantastiska sagor om historia och visdom. 35% av dessa sagor är rent nonsens, 30% är sant men irrelevant för den som frågar (kanske är det svar på någon annans fråga) och 35% är sant och riktigt.

T8 Härbärgetorget: Före flyktingströmmen låg ett stort antal billiga inrättningar i detta område. Men affärerna gick så dåligt under våren och sommaren att nästan alla har fått stänga och har nu istället blivit hem för ett an-

tal ockupanter, flyktingar som kunde komma in i staden innan säkerheten blev så hård, eller som helt enkelt har blivit utan pengar. Det enda öppna härbärget är Gästgiveriet Tursamme Handlaren — ett spelhus som frekventeras av Barnur och hans gäng och sporadiska "slumbesökare" från andra delar av staden som har pengar att göra av med.

T9 Hamnområdet på östra sidan: För åratal sedan slutade dessa kajer att användas då tullinspektörerna blev mer vaksamma under den då nye borgmästaren Minastan. Nyligen har de ruttnande brädorna gett efter och fallit ner intill de flacka myrmarkerna längs stranden. Förbipasserade lägger märke till en otäck stank som kommer från träsket och enligt historieberättarna kommer otäcka saker upp från träsket under dimmiga nätter.

4.6 KUNGENS GATA

K1 Kungens boningar: Bebos av Nimhir och prinsessan varje gång de besöker staden. Spirans Råd sammanträder i Stora Salen.

K2 Hir Ethir Gwathlós hus: Är vanligtvis stängt under vintern.

K3 Hir Tinares hus: Bebos i regel av Ostomir Tinare.

K4 Hir Girithlins hus: Bebos vanligtvis av Mablungs rådgivare Barahir och under åren 1409-10 av Falathar Girithlin.

K5 Hir Calantirs hus: Bebos i vanliga fall av ett antal av hirens produktiva barnskara och repareras ofta.

K6 Hir Eredoriaths hus: Är för närvarande bebott av Thangar, kusin till den förre hiren (som tros ha dött i kriget).

K7 Hir Feotars hus: Sulgar, tidigare rådgivare till hirens familj, som utplånades i kriget, har öppnat huset för några av de mer inflytelserika flyktingarna från provinsen. Över 50 av dess hemlösa invånare befinner sig för närvarande innanför dess väggar.

K8 Hir Tyrn Gorthads hus: För närvarande övergivet. Med tanke på vilket avfolkat slagfält provinsen har blivit vet man inte när det kan komma att öppnas igen.

K10 Stadens ämbetsbyggnader: Tharbads stadsförvaltning är förvånansvärt liten och ganska effektiv, men den är otillräcklig för att klara alla de bördor som lagts på stadens organisation genom flyktingströmmen.

K11 Krog: Svärdet och Skölden är en första klassens restaurang, speciellt känd för sin vinkällare.

K12 Smed: Hammaren och Städet drivs av Khadak en skenbart kort, ful man som i själva verket är en umli. Hans arbete är enastående och hans priser är höga.

K13 Skräddare: Serindes Originalkläden tillverkar beställningssydda klädnader och väver till och med på beställning från sina kunder. Dessa arbeten är ofta utsökta och endast de riktigt förmögna har råd med dem.

K14 Läkare: Surion är skicklig, men också dyr och väldigt högfärdig. Han vägrar att behandla de patienter som han anser ha otillräcklig social status.

K15 Bard: Moradan Mästersångare, en man från Gondor, hörde tidigare till Ciramirs hushåll. Nu livnär han sig gott på att underhålla adel och köpmän i Tharbad. Han är en utmärkt musikant och tenor med stadens vackraste röst. Han är Findegils (M24) favorit, då han kan mycket om alvernas sånger och visdom.

K16 Bordell: Silkesslöjan är en förnäm bordell, känd för ovanligt god service och diskretion.

K17 Vävare: Glädjens Väv säljer speciella tyger (t.ex. linne och siden) och utför speciella vävnings- och färgningsarbeten på beställning från Serinde.

K18 Juvelerare: Lothiriel, en gammal kvinna av blandad härkomst, är en hantverkare med god renommé och vars arbeten har prytt den framlidna drottningen och även prinsessan Nirnadel. Hon ser emellertid en obehaglig framtid för Cardolan och håller på att sälja ut sina lager till dåligt pris för att förse sina brorsöner Cirith och Turin med pengar för att flytta till Arthedain. Hennes enda återstående önskan är att avsluta en safirprydd tiara i mithril, som hon gjort på beställning från Ostohir åt prinsessan Nirnadel. Rykten om detta har emellertid redan nått den undre världen.

4.7 DE OFRÄLSES STADSDEL

O1 Jordemor: Almiel Vanatari är stolt över att vara den skickligaste jordemodern i Tharbad. Hon är upplärd i Läkandets hus, tar inte så mycket betalt, och gör hembesök både natt och dag.



O2 Arkivhus: Här förvaras stadens handlingar sedan dess grundande. De flesta skrifter har blivit mer eller mindre oläsliga på grund av tidens tand, men det kan vara möjligt att finna mycket intressant och läsvärt här. Endast medlemmar i de lärdas gille eller personer som erhållit tillstånd från stadens myndigheter (det är inte så lätt) kan använda sig av dessa skrifter.

O3 Advokater: Amdir och Asgon är enäggstvillingar som också har samma yrke. De handhar det juridiska arbetet för befraktare som åtalar varandra för orättvis konkurrens, sköter andra civilprocesser som döms av Spirans Råd och nedtecknar testamenten för en liten summa pengar.

O4 Lärd man: Erelion den Unge specialiserar sig på örtkunskap och naturläkemedel. Hans kunnande är mycket efterfrågat i dessa dagar.

O5 Lärd kvinna: Calion Morvana är känd som den som är mest kunnig i språk och Númenors historia, men olyckligtvis är hon något senil. Under hennes klarare stunder (40% chans) kan hon flytande översätta upp till tio språk: quenya, sindarin, adunaiska, haradiska, kuduk, logathig, svarta språket, väströna och umitiska.

O6 Slaktare: Gorlin Yxan driver en slaktarbutik med låga priser. När det finns kött så är det av bra kvalitet.

O7 Vävare: Erestol Vävare tillverkar yllefiltar och ylletyg. Urvalet är begränsat men kvaliteten är acceptabel och priserna låga.

O8 Hoegwars utrustning: Hoegwar specialiserar sig på att sälja utrustning som ryggsäckar, fältflaskor, fältutrustning och förråd för äventyrare som är på väg ut på långa färder. Han håller också ett begränsat sortiment av färdkost, t ex strimlad och torkad frukt. Hans priser är skäliga och hans varor är kända för sin livslängd och hållbarhet. Hoegwar är också den mest kända hovslagaren i Tharbad.

Allt är emellertid inte vad det verkar vara. Affären används som en täckmantel för Hoegwars andra aktiviteter, spionage för Ang-

mar. Han startade affären med tanken att det skulle vara bra att ha en affär som regeringen kunde använda sig av då och då, och detta har han lyckats med. På grund av Hoegwars fina varukvalitet utrustar regeringen sina spanare och soldater med hans varor. Han har etablerat kontakter med olika tjänstemän i Nimhirs personal, t.ex. Cirion och Hir Girithlins son Falathar. Han har sagt åt dem att han måste få förvarning i god tid när han ska ordna varor, vilket har lett till att han får reda på mobiliseringar i god tid innan de sker. Han snappar också upp information från kunder t..ex. genom att tjuvlyssna på samtal eller fråga varför en arméspejare verkar vara upprörd över sitt uppdrag. Hoegwar skickar sedan vidare informationen till Bri med sin medhjälpare Bravile.

O9 Kärlekens Njutning: Detta är ett ställe där obundna män kan gå för att få en sällskapsdam för kvällen. Ägarinnan är Maleriel som startade sin karriär som anställd på en liknande inrättning, men sedemera valde att starta egen verksamhet. Sedan krigets slut har affärerna blomstrat så Maleriel har anställt tre flickor till och två legosoldater som utkastare. Inrättningen öppnar på eftermiddagen och stänger under småtimmarna. Kärlekens Njutning har nu sexton flickor anställda som var och en har ett litet rum på översta våningen bredvid köket. Maleriel och utkastarna bor på första våningen bredvid köket. Där finns även ett förmak som används som väntrum och salong.

O10 Hydrils Häst och Svans: Innan kriget sålde Hydril goda hästar för skäliga priser, men när striderna började köpte regeringen hela hans besättning tillsammans med tillhörande utrustning och foder. Hydril sålde genast hela hyrstallet och har levt ett gott liv sedan dess. Han är född och uppvuxen i Tharbad och vill inte åka därifrån. Just nu försöker Hydril antingen köpa någon butik eller slå sig samman med en kompanjon och göra affärer. Han har rykte om sig att vara en ärlig, hårt arbetande man med stor kunskap om handel i Tharbad.

O11 Mablung Befraktare: Mablung ordnar med postleveranser för de ofrälse och utrustar de tillfälliga handels- eller passagerarskepp som gör en tur uppför floden.

O12 Vorondil Smed: Vorodil smider allt utom vapen och gör ett arbete med fin kvalitet och tar hyggligt betalt.

4.8 AFFÄRSMÄNNENS STADSDEL

A1 Raguir Notarie: Raguir är tillsatt av Borgmästaren för att bevittna och sätta sigill på skriftliga försäkringar och liknande. Det är mycket han känner till om stadens invånare, men han är samtidigt mycket företegen om vad han vet.

A2 Mithrilkronan: Irimon säljer utsökt och dyrt hantverk av mithrilsilver, en del tillverkat av dvärgar. Affären inriktar sig på överklassen och specialiserar sig på trolovningsföremål.

A3 Artans Bad- och Glädjehus: Drevs från början av Artan den Ljuva, en nordkvinna med enastående skönhet. Hennes dotter Ancalime erbjuder för närvarande tjänster från femton välutbildade kurtisaner. De intilliggande byggnaderna erbjuder "erotiska" bad för män och kvinnor tillsammans. Borgmästare Minastan är en flitig besökare hos denna inrättning, som av någon anledning aldrig har utsatts för razzior.

A4 Apoteket Örten: Stället har ett bra sortiment på lokalt tillgängliga örter, särskilt läkeörter, till rätt höga priser. Föreståndaren Aladil kallas ibland till hirernas hus för att diagnostisera deras olika småkrämpor.

A5 Halfred Vapensmed: Halfred, kungahusets personlige vapensmed under de två sista decennierna, bor strax bakom Kungens Gata. Han smidde svärden och rustningarna till Ostoher och hans söner, och hans arbeten är kända som de bästa i Cardolan. För närvarande är han orolig för framtiden då hans mecenat är död och många ur hans tidigare kundkrets stupade i kriget. Den som vill köpa kvalitetsvaror till fyndpriser kan finna goda varor här.

A6 Värdshuset Kungens Krona: Ett familjeföretag som drivs av Elgwain och Arma Greliwe och deras fem barn. Det är beläget på Kungens Gata. Krogen förplägar mest köpmän och är känd för sina avskilda bås som gör det möjligt för stamgäster att tala utan att vara rädda för att bli avlyssnade. Köket kan, när det finns matvaror, servera allt från te till de ovanligaste delikatesser och från en enkel måltid med bröd och ost till en sjurätters fest. Priserna är höga men servicen och kvaliteten är verkligen värd det.

A7 Barkwells Garveri: Denna butik erbjuder beredda hudar och ett blygsamt urval lä-

dervaror utan speciell kvalitet. På sommaren 1410 blir inrättningen en rykande ruin (se 5.2).

A8 Nomrel Vagnmakare: Nomrel köpslår med både rika vagnägare på Kungens Gata och de ofrälse köpmännen på Södra Stranden. Han bygger och reparerar alla slags vagnar med samma skicklighet och lätthet. Han är inte den ende vagnmakaren i staden men han är den mest kände; hans priser varierar från skäliga till oskäliga beroende på uppgiften. För dem som inte redan har hört historien, berättar han hur hans far byggde kröningsvagnen till Kung Minalcar för ett sekel sedan. Den står nu och möglar i godset Thalions vagnsstallar.

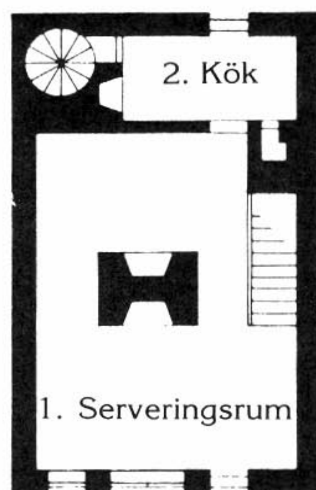
A9 Målare: Urthel arbetar med både oljefärg och akvarell, och utför både porträtt och stilleben. På senare tid har denna sysselsättning minskat, vilket har tvingat honom att bli plankstrykare. Han anser sig vara en konstnär och hoppas på att tjäna tillräckligt med pengar för att kunna fly till Minas Anor.

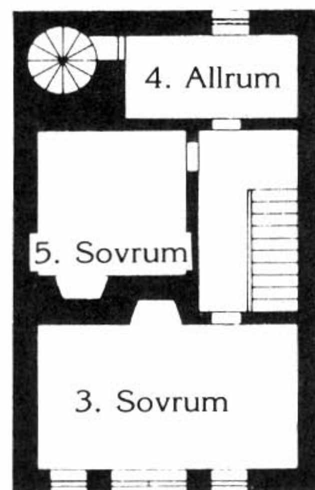
A10 Murare: Bröderna Beleg och Balan Haldarie har ofta blivit ombedda att göra hemliga lagerrum, falska väggar, osv (speciellt under de senaste månaderna sedan matbristen började). De skulle gladeligen berätta vad de gjort om någon kom på tanken att fråga.

A11 Advokat: Herucalmo Galadhelion, en erfaren advokat, företräder både civilmål och brottsmål och erbjuder råd i juridiska frågor på sitt kontor eller på den krog han råkar befinna sig. När han är på väg att bli berusad erbjuder han också sina åsikter angående det politiska läget. Han stöder hir Girithlins anspråk på tronen.

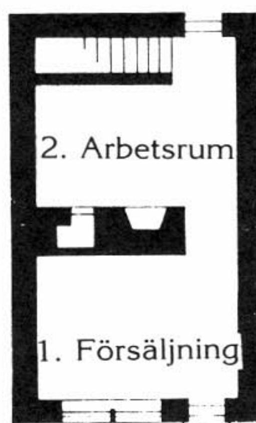
A12 Vävarnas kvarter: Förhållandena i denna del av utlänningarnas stadsdel växlar betydligt — från den lilla och högt specialiserade Vävarnas Hantverkarhall som väver silvert- och guldtyger för export till Arthedain och Lindon — till fabrikerna nära den södra stadsporten, som utnyttjar barnarbetare 16-18 timmar om dagen. De som söker arbete kan få det där. Vävarna är i regel väldigt konservativa och har varit likgiltigt inställda till flyktingarnas nöd och deras talesmäns enträgna böner. De mer våldsamma av dessa talesmän (t ex Pulg och Wilrith) skulle gärna vilja hämnas på deras verkstäder.

A13 Karavanmästare: Klavig, en smal och





Typisk taverna





Typisk liten butik

väldigt mörkhyad dunlänning, organiserar och leder ibland handelskaravaner till lands. Han har ett gott rykte och söker ofta erfarna vakter eller oxdrivare.

A14 Ockrare: De som inte erhåller lån från Cardolans Bank kan söka upp en av ett flertal procentare som bebor bakgatan känd som Rath Glorin (S. Gatan av guld). Jellek är en sådan, en kutryggig, skelande karl som lånar ut belopp upp till 50 gs till ockerränta (60% per månad eller mer). Han anställer ibland lokala hårdingar för att leta upp och "övertala" hans klienter att betala.

A15 Anveligs bostad: Hökarens hem är ibland målet för motbjudande nattliga gäster som verkar malplacerade i detta välbärgade område.

A16 Wilriths bostad: Wilrith är handlare i halvädelstenar, och befann sig i norra Cardolan när Angmars styrkor gick till anfall. Han undkom med nöd och näppe. Han anstiftar upplopp bland stadens flyktingar i protest mot de usla förhållandena. Wilrith är en välklädd person och gör därför ett märkligt intryck bland de fattiga flyktingarna.

5 ÄVENTYR

Tharbad är beläget där den stora södergående vägen möter Gwathló. Staden är ett betydelsefullt handelscentrum och en hållplats för många resande i Midgård. Köpmän och karavaner tar denna rutt söderut från Arthedain och Bri längs vägen till Rohangapet och Gondor. Flodresande tar med sig varor från kusten till platser långt borta bland Dimmiga Bergen. Det är här Bruinen och Glanduin möts för att bilda den breda Gwathló.

Det är bara naturligt att en stad bildas där så många vägar möts och Tharbad har under åren vuxit till betydande storlek. Även om den inte är så storslagen som Annuminas eller Minas Anor är den en livlig flodstad och en hållplats för resande till lands. Tharbad är en gammal stad och de breda avenyerna och tornen byggda av dúnedain har för länge sedan fått ge plats åt nyare byggnader. Gatorna har blivit smala och byggnaderna utskjutande och de nya stadsdelarna har inte lyxen med underjordiska avlopp.

Välkomna till ett spännande ställe: en smältdegel med många kulturer på gränsen till inbördeskrig. Möjligheterna är talrika för äventyrare, köpmän, handelsmän och spioner. Och på dem lever naturligtvis tjuvar av alla de slag.

Detta kapitel ger råd och riktlinjer till spelledaren om hur man sköter äventyr i och omkring Tharbad.

5.1 ALLMÄNT

I äventyren beskrivs intrigen, de viktigaste husplanerna och SLP tillsammans med handlingen. SL kan givetvis välja en annorlunda intrig.

5.1.1 TIDSPERIOD

Läs avsnittet om Tharbads historia och bestäm sedan under vilken tidsperiod äventyren ska utspela sig. SL får en mycket stor rörelsefrihet om han väljer en tidsperiod som är före 1400-talet.

Tharbad är ett handelcentrum som sjuder av liv och rörelse och det är överbefolkat och utsatt för dagliga konflikter som påverkar alla i stadsregionen. SL har många möjligheter i stadsmiljön.

5.1.2 HUR MAN LEDER ETT ÄVENTYR

När du har bekantat dig med det allmänna bakgrundsmaterialet i kapitel 2-4, se då över den statistiska översikten i kapitel 6.

Lär sedan känna de SLP som deltar som i äventyret. Läs affärsbeskrivningarna och vad SLP-tabellerna säger om de viktigaste SLP i området och försök att tänka ut hur de beter sig

Granska byggnaderna och lägg märke till fällorna, vaktrummen och var de svaga punkterna finns. Även om ett rum inte normalt ska ha invånare så betänk möjligheten att någon kan vara där när rollpersonerna bryter sig in.

5.2 UTPRESSNING

Tid: 3Å 1410

Krav: Inga, men spejare, magiker och animister kan visa sig vara användbara.

Hjälp: Ingen förutom Nomrels inledande information.

Historien

Medan rollpersonerna vandrar genom Tharbads gränder kommer en man fram till dem och presenterar sig som Nomrel, en affärsägare i staden. Han är kraftigt byggd, relativt välklädd och uppenbart nervös. Han erbjuder dem en omgång öl på närmsta krog. När de har blivit försedda med var sitt krus nämner Nomrel att han är på jakt efter någon som kan hjälpa honom med ett "delikat problem". Om spelarna är intresserade att hjälpa honom fortsätter han sin berättelse: "Ett flertal affärsinnehavare i centrum, inbegripet mig själv, kontaktades för en kort tid sedan av ett gäng bråkstakar som kallar sig Gurth Rodyn. De begärde veckobetalningar i pengar eller varor för att "skydda" våra affärer. Först tog jag inte saken på allvar, sedan brändes Barkwells Garveri till grunden och ryktet sade att detta var ett exempel på olyckor som kunde hända "oskyddade" köpmän. Ligan sade att de skulle återkomma på orgilion (lördag) för att ta emot den första betalningen. Jag kan inte och vill inte betala för sådan utpressning men jag har ingen önskan att förlora min affär heller. Om ni kan finna och undanröja dessa skurkar innan orgilion betalar jag gärna 50%

av vad de begärt till er. Nå vad säger ni?"

Om spelarna godtar Nomrels erbjudande (hans pris kan prutas upp, en smula motsträvigt dock, till som mest en månads skyddsavgift) talar Nomrel om allt han vet om ligans agerande:

Ligan har kontaktat åtminstone fem andra inrättningar. Mithrilkronan, Apoteket Örten, Ibals Skor, Findegil köpmannnen och Serindes Originalkläden. Nomrel tror att några av dessa affärer redan betalar skyddsavgifter.

Ligans inkasserare dyker alltid upp tidigt på morgonen (veckodagen varierar dock). Tre män, två långa och en kort, alla klädda i mantlar, stiger in i affären. En av de längre männen utför transaktionen medan de andra två väntar vid dörren med vapen i händerna. När allt är klart försvinner trion snabbt på en förmodligen på förhand arrangerad flyktväg.

Ligans underhandlare, som har kallats Merwai av den andre långe skurken inom hörhåll för Nomrel, luktar ofta alkohol.

SL-anm: Skulle spelarna avböja Nomrels förslag ber han om ursäkt för att han tagit upp deras tid och lämnar platsen fort. Inom några ögonblick återkommer han emellertid med en stadsvakt och anklagar rollpersonerna för att ha stulit hans penningpung. Om rollpersonerna inte undkommer dras de iväg till fängelset och hålls inlåsta i 3-4 dagar, vilket håller dem ur vägen så att de inte kan sprida den information de fått medan Nomrel hyr någon annan. Om spelarna lyckas övertala Nomrel att de "ändrat sig" angående att hjälpa honom tar han tillbaka sina anklagelser men betalar dem endast hälften av det tidigare bestämda beloppet.

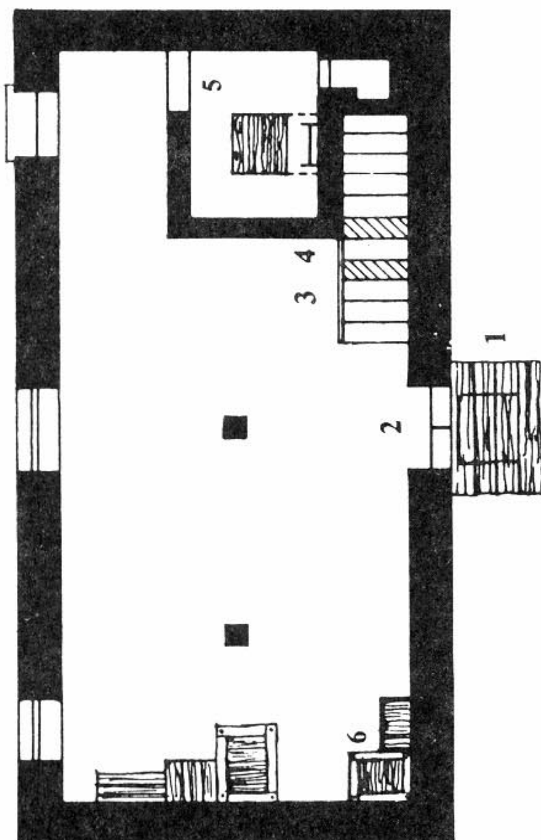
Ligan

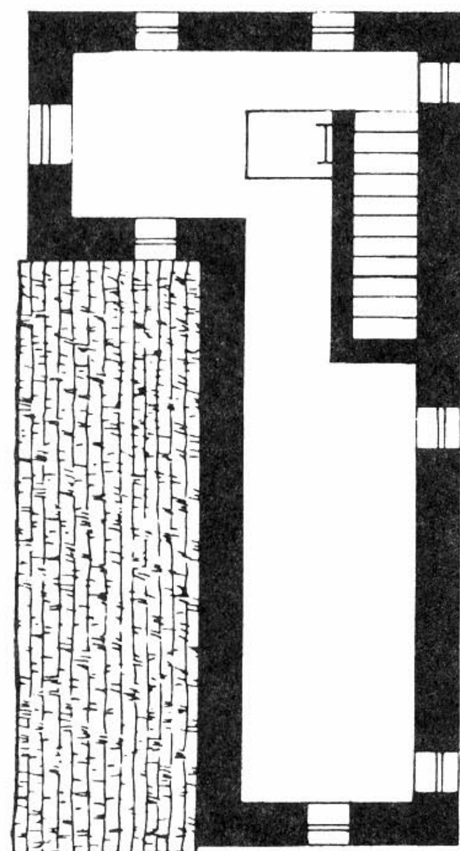
Identiteten på ledaren till utpressarligan skulle vara en överraskning för Nomrel — för det är ingen annan än Barkwell, vilken förmodades ha dött i eldsvådan. Garvaren har i åratal varit avundsjuk på de finare kläderna och de flottare livsstilarna hos hans grannar och har bestämt sig för ett ovanligt sätt att föra över rikedomarna i sin egen ficka. Han har valt ut ligans offer och kommit på det välbetänkta draget att bränna ner sin egen affär som ett sätt att övertyga affärsägarna om ligans skoningslöshet, men lämnar annars all planering av den dagliga verksamheten till sin högra hand, dvärgen Thrangull.

Denne Thrangull är rätt och slätt en sadist som njuter mer av möjligheten att se offren krypa av förskräckelse än att erhålla mutorna, ett ovanligt beteende för en dvärg. Han är också en mästare i att tillverka fällor och explosiva anordningar (sprängämnen är praktiskt taget okänt i Midgård, dvärgarna är den enda rasen som kan göra till och med den enklaste formen) och expert på gift. Det finns tre andra ligamedlemmar: Merwai, en utlevad men fortfarande knipslug fd köpman som agerar som gruppens talesman, Orcare, en vanlig bandit med breda axlar och liten hjärna, och slutligen Werlar, en fd landsvägsrövare och utmärkt bågskytt. De är en omaka samling individer sammanhållna av Thrangulls järnhand. Utan honom skulle ligan förmodligen genast lösas upp på grund av internt käbbel och en var-man-för-sig-själv-attityd.

Ligans gömställe är ett nedslitet magasin längs kajen. Framsidan på byggnaden är i omedelbar fara att rasa på grund av ruttnande timmer och ett försök att ta sig in genom de förspikade dörrarna och fönstren på denna sida kan orsaka ett sådant ras. Baksidan av byggnaden, som ligger längs med en sedan länge oanvänd och likaledes fallfärdig kaj, är fortfarande i anständigt skick, och tjuvarna går in och ut genom de dubbla dörrarna. Dessa hålls reglade från insidan av Barkwell som aldrig lämnar området. Thrangull är också nästan alltid på plats när han inte är upptagen med inkassering, de tre människorna går emellertid ofta ut i staden på kvällen (se nedan). En ligamedlem står vanligtvis (75% dagtid, 60% kväll och 95% nattetid) på vakt och ser ut över området från en observationsplats vid ett halvt förspikat fönster på magasinets andra våning. Han behöver bara göra en gest för att aktivera ett flertal av Thrangulls bisarra och välkonstruerade apparater och fällor. Vaktrummet på andra våningen är också utrustat med ett signalhorn som gör det möjligt för vakten att varna de andra ligamedlemmarna för en möjlig fara utan att lämna sin post.

Bakdörren, dörren på undervåningen och trappan till den övre våningen är ett veritabelt virrvarr av fällor (sex allt som allt, vilket visas på husplanen — platsen är verkligen ett sådant getingbo och Orcare har av misstag fastnat i två av fällorna den senaste veckan vilket gör att han nu bara har hälften av sin normala styrka. Där finns också en golvlucka som





Övergivet magasin

1. Framför dörren är en fallucka som är normalsvår att upptäcka . Falluckan kan aktiveras av en hävstång inne i magasinet. När hävstågen dras ned faller offren genom ett hål som är 1,5x1,5 m och ner två meter i vattnet under kajen. Nere på bottnen i dessa grunda vatten (en meter djupt) finns fem vässade spikar. Offret för denna fälla erhåller fallskada och träffas av 1T5 spikar som fungerar som dolkar (SRR: fallskada = +5 Fall/kastattack och spik = +50 dolkattack, EDD: fallskada för tvåmetersfall och automatisk träff av 1-5 dolkar).

2. Dörr, reglad från insidan. Snubbeltråd, svår att upptäcka finns på ankelhöjd på insidan.

3. Fjärde trappsteget nerifrån är avsiktligt försvagat, vansinnigt svårt att upptäcka. Om det belastas med mer än 75 kg går det sönder (SRR: "C" kritisk fall/kastskada, EDD: 1T10 poäng i skada).

4. Sjätte trappsteget nerifrån är också försvagat och vansinnigt svårt att upptäcka. Återigen kan en vikt på 75 kg bryta sönder trappsteget. Denna olycka fordrar en Mycket Svår manöver/svårt SMI-kast för att undvika att falla ner i en liten, halvfull kloakledning fem meter ner, vilket ger fallskador (SRR: +10 fall/kastskadeattack, EDD: normal fallskada). Offret spolas ut i floden.

5. Detta är en standarddörr men har en dold lucka för att man skall kunna skjuta med armborst mot ovälkomna gäster.

6. Platsen för en armborstfälla. Den stora packlåren i hörnet innehåller den verkliga fällan vilken utlöses genom att öppna en mindre lår vid sidan om den stora. Själva fällan är svår att upptäcka och normalsvår att att desarmera. Den lilla låren innehåller inget av värde. Den som står framför låren när den öppnas beskjuts av ett lod. (SRR: +60 armborstanfall, EDD: Tungt armborst med CL 10).

utgör en sista flyktväg ner i vattnet nedanför. Vattendjupet är omkring 120 cm och luckan kan också förses med en fälla av den sist flyende tjuven.

Det finns en hel del föremål i gömstället, bl.a. sängkläder, en veckas proviant för ligan (salt fisk, bröd och ölkaggar) och diverse personliga tillhörigheter. Barkwell har också några föremål han värdesätter (läderverktyg,

en tennflaska, sadel och träns) och som räddades från hans verkstad före branden. Thrangulls ägodelar består av en mängd intressanta småsaker, t.ex. stubintråd, gift och fina metallslöjdsverktyg — kistan som innehåller dessa saker är naturligtvis också försedd med en förgiftad hasp. Ligans byte, bestående av kontanter och tjuvgods som ännu inte blivit sålt av Werlar, har ett värde av 4 gs och finns också på plats. Ligamedlemmarna kan emellertid bära mycket av kontanterna på sig.

Mötet med Nomrel sker mitt i veckan och gör att rollpersonerna har 2-4 dygn på sig att fullgöra sin uppgift. Spelarna kan använda sig av flera olika strategier. De kan tala med andra offer för utpressarna för att få mer information eller hjälp, och kanske extra belöning. Alternativt kan de försöka lokalisera ligamedlemmen känd som Merwai i förhoppningen att kunna skugga honom eller få hans förtroende. Slutligen — och mest rakt på sak — kan de helt enkelt hålla utkik över en eller flera av offrens affärer i hopp om att möta ligan och antingen anfalla dem direkt eller förfölja dem till deras gömställe. Alla dessa förslag beskrivs närmare längre fram.

Andra butiksägare

Om rollpersonerna försöker prata med de andra köpmän som Nomrel utpekat som utpressarnas offer får de följande reaktioner:

Irimon, ägaren till Mithrilkronan (A2), reagerar fientligt på alla frågor om hans affärer eller personliga angelägenheter. Han beordrar rollpersonerna att lämna affären om de fortsätter att fråga och drar fram en dolk om de inte ger sig av. Han har bestämt sig för att gå med på ligans krav och kommer aktivt att försöka hindra sällskapet från att vidta åtgärder som kan framkalla repressalier mot hans affär.

Aladil, ägare till Örten (A4) kommer att förneka varje kännedom om vad äventyrarna talar om. Han är uppenbarligen väldigt rädd och kommer att försöka hindra sällskapet om de erbjuder sig att hålla ett öga på hans affär.

Ibal, ägare till Ibals Skor (S7), kommer att vara avvaktande vänlig mot sällskapet. Han kommer att bekräfta Nomrels beskrivning på ligans förfaringssätt och kommer att lägga till att han lade märke till en fjärde man som gömde sig på ett hustak på andra sidan gatan just innan de tre ligamedlemmarna kom in i hans affär. Om han blir övertalad på rätt sätt och övertygad om sällskapets kompetens kommer han kanske att gå med på att rollpersonerna lägger sig i bakhåll för ligan i hans affär.

Findegil Köpman (O24) är bara alltför glad att slutligen få prata om de otäcka busarna som har hotat honom och ger ett antal teorier om deras möjliga identitet och sätt att fånga dem på. Olyckligtvis är den "information" han ger praktiskt taget oanvändbar. Findegil kommer att motverka alla erbjudanden om att bli skyddad, men det är osannolikt att han lägger märke till om spelarna bevakar hans inrättning.

Serinde i Serindes Originalkläden (K13) kommer ivrigt att samtycka till att betala lika mycket som Nomrel och kommer att samarbeta till fullo i den plan rollpersonerna lägger fram. Hon kan inte ge mer information om ligan men är övertygad om att den korta figuren bland inkasserarna är dvärg.

Sökandet efter Merwai

Rollpersonerna vet bara tre saker om ligans talesman: hans namn, hans kroppsbyggnad (lång och smal) och hans förkärlek för alkoholhaltiga drycker. Att söka upp honom med endast dessa uppgifter som hjälp är svårt, men spelarna kan lyckas genom envishet eller tillfälligheter om de gör förfrågningar på de olika värdshusen och bordellerna i området. Merwai och hans kompanjoner besöker ofta Brutna Åran (45% chans/natt) och har blivit relativt välkända bland de stadiga besökarna på denna sylta på grund av skryt och stinna penningpungar. Nästan alla som känner till dem kommer att gå med på att peka ut dem för ett par silverstycken.

Dessa tjuvar är självsäkra och kommer förmodligen att svara vänligt om rollpersonerna erbjuder dem ett stop, eller utmanar dem på ett skicklighetstest eller i spel. Merwai och Werlar kommer emellertid snabbt notera om någon ställer för många frågor om deras arbete. Om rollpersonerna säger sig vara tjuvar och försöker komma med i ligan kommer de att bli kyligt bemötta om de inte har kunskap inom något område som ingen annan i ligan har (t.ex. magi eller läkande). I bästa fall frågar Merwai var rollpersonerna bor och lovar att "höra av sig". Ligamedlemmarna lämnar vanligtvis värdshuset tillsammans och är rätt försiktiga för att undgå att blir förföljda

(SRR: chansen upptäcka en förföljare är 75% minus Smyga/Gömma sig-bonusen för den sämste av de skuggande rollpersonerna, EDD: använd reglerna för färdigheten Skugga). Om rollpersonerna har väckt ligans misstänksamhet lämnar Werlar de andra och förföljer rollpersonerna tillbaka till deras egna nattkvarter; han försöker alltid göra detta om en förföljare upptäcks. Thrangull och Barkwell frågar alltid ut de återvändande männen om kvällens aktiviteter och om deras rapport väcker dvärgens misstankar utför han en egen undersökning av området kring magasinet (SRR: chansen upptäcka en observatör är 90% minus Smyga/Gömma sig-bonusen för den sämste av de spanande rollpersonerna, EDD: använd färdigheten Finna Dolda Ting) utrustad med ett par kastknivar som har doppats i ett starkt sömnmedel. Om Werlar har lyckats med att lokalisera rollpersonernas nattkvarter kommer Thrangull och Werlar att besöka dem följande kväll och skjuta ett antal brinnade pilar genom deras fönster som en uppmaning att "lägga av".

Bevakning

Spelarna kanske bestämmer sig för att bevaka en eller flera av de fem affärerna som ligan har kontaktat under de tidiga morgontimmarna när besöken görs. Det finns 25% chans per dag att en affär som är under bevakning kommer att besökas av ligans inkasserare. Om de bemötts på rätt sätt kommer Ibal eller Serinde att låta en eller flera av rollpersonerna gömma sig inne i deras affärer, Irimon på Mithrilkronan kommer (60% chans) att kontakta stadsvakten för att driva bort spelarna om han ser dem smyga omkring (100% chans om rollpersonerna har frågat ut honom tidigare). SL bör använda stadskartan och låta spelarna visa de positioner som de har under övervakning och tala om hur de kommer att agera. Deras agerande kan sedan användas för att bestämma om spelarna kommer att väcka stadsvaktens eller ligans misstankar.

Under Thrangulls järnhårda kontroll utförs ligans besök med ett urverks precision. Werlar som besitter en utmärkt iakttagelseförmåga närmar sig stadsdelen 10-15 minuter innan de tre inkasserarna för att snoka igenom området innan han tar en position där han kan hålla vakt osedd och ha en fri skottlinje mot affärens ingång.

Om spelarna inte har fått veta av Ibal att det finns en utkikspost måste de lyckas med ett lätt Iaktagelsekast för att lägga märke till Werlar (mycket lätt om de har förvarnats). Om Werlar ser att affären är bevakad signalerar han till resten av ligan som snabbt drar sig tillbaka. Werlar stannar kvar ett ögonblick för att täcka deras reträtt. Om de tre inkasserarna lyckas undgå förföljare skyndar sig Thrangull tillbaka fortare än kvickt och väntar på att rollpersonerna ska lämna scenen. Han kommer sedan att försöka skugga dem tillbaka till deras bostad.

Om Werlar inte lägger märke till vakterna eller om de har gömt sig inne i affären har de en möjlighet att antingen konfrontera banditerna direkt eller försöka förfölja dem till deras gömställe. Om inkasserarna anfalls av rollpersonerna inne i affären kommer Thrangull att försöka ta fram och kasta två rökbomber mitt ibland dem. Dessa utvecklar tio kubikmeter kväljande rök som förblindar under 1T10 rd/1T20 SR. Dvärgens kumpaner är medvetna om detta trick och vet tillräckligt för att hinna blunda. Ligan kommer omedelbart att ta sig till närmaste utgång och fly åt olika håll för att senare mötas igen på en på förhand arrangerad mötesplats. Rökbomberna kommer också att signalera till Werlar att något har gått på tok och han kommer att skjuta mot alla som lämnar affären och inte tillhör ligan. Om rollpersonerna väntar och försöker ta inkasserarna när de lämnar affären kommer Werlar att ha en andra chans att identifiera dem, om han inte själv har tagits tillfånga eller oskadliggjorts av rollpersonerna. Beroende på situationen kan Werlar välja mellan att följa efter, att skjuta mot dessa personer, eller att försöka ropa ut en varning till sina kumpaner.

Om någon av ligamedlemmerna tas till fånga, förutom Thrangull, under äventyret talar de genast om allt de vet om sina kumpaner inklusive var ligans gömställe är. Thrangull kommer emellertid inte att ge efter för någon sorts förhör eller tortyr och är tillräckligt smart för att fly om han inte är bevakad varje sekund.

5.3 TIARAN

Tid: 3Å 1410 i Tharbad

Krav: Inga men goda simmare och de som kan se i mörker kan visa sig vara användbara. Detta äventyr passar oerfarna rollpersoner, särskilt om de kan undvika bråk med Barnur och hans män.

Hjälp: Turin, Lothiriels brorson, kommer kanske att hjälpa rollpersonerna om de så önskar. Även Hiiri, ficktjuven — son till Talegi Sierskan — kan visa sig vara en oväntad allierad om rollpersonerna vågar lita på honom (och betalar några silverstycken). En karta över fästningen och kloakerna kan finnas i arkiven, men ansträngningen kommer att vara tidskrävande och dyr.

Historien

Lothiriel Juvelerare är en av de mest kända guldsmederna och juvelerarna i hela Cardolan. Hon hade nästan avslutat en tiara, beställd av den nu framlidne kung Ostoher till hans dotter Nirnadel. Tiaran av mithril och safirer är kronan på verket i hennes karriär och värdet överstiger 10.000 gs. Materialvärdet är inte mer än en liten del av det, kanske 1.500 gs.

Bara ett par dagar innan Lothiriel skulle ha avslutat arbetet på tiaran stals den från det lilla kassaskåpet i hennes affär (K18). Den stackars kvinnan berättade plågat om stölden för sina brorsöner Ciryon och Turin. Den sistnämnde gick i sin tur till Eardil, kungens justitieminister. Han och borgmästare Minastan försöker desperat finna tiaran i tid för att leverera den till Nirnadel enligt planerna, hellre än att låta hela staden få utstå skammen av att ha förlorat ett sådant arbete.

Den följande morgonen sitter ett meddelande på dörren till Lothiriels affär:

"Om du vill se tiaran hel igen, samla då ihop 5.000 guldstycken och ta med dessa till odjurstornet i den gamla fästningsruinen, ensam, vid midnatt, fem dagar från idag. Försök ej att finna oss. Om ni inte kommer ensam bryter vi avtalet. Du får ta med dig en eskort på fyra vakter, inte mer, för att kunna ta dig igenom den övriga fästningen i säkerhet, men de får ej gå in i tornet tillsammans med dig. Om ni inte kommer får ni aldrig se tiaran mer"

Detta är verkligen ett grymt meddelande som drabbar stackars Lothiriel hårt, men det visar också för de klipska och frågvisa att tjuvarna vet att tiaran gjordes på beställning för någon som är mycket förnäm och viktig för flera människors rykte eftersom 5.000 gs inte är en summa som någon ensam person skulle kunna få fram på fem dagar. (SL bör framhålla summans orimlighet med ett minimum av uppmuntran.)

Tjuvarna måste också ha kännedom om staden då odjurstornet i fästningsruinen är ett lokalt öknamn som det östra tornet fått under de senaste decennierna eftersom det är det enda tornet som forfarande har kvar några dekorativa monsterfigurer. Det är inte en verklig del av ruinen utan ligger på öns yttersta del (det har också ett rykte om sig att vara hemsökt av spöken).

Uppgiften

Turin kommer att kontakta rollpersonerna samma dag som brevet anländer. Han erbjuder dem 30 gs av sina personliga besparingar för att återfinna tiaran i helt skick. Han kommer att avslöja sina misstankar att tjuven eller tjuvarna bor i staden och att tiaran fortfarande finns där. Han har inga riktiga bevis för att stödja sina misstankar, men de som finns ovan kan rollpersonerna lista ut.

Om rollpersonerna inte vet säkert var de skall börja kan de antingen undersöka brottsplatsen (Lothiriels affär K18) eller, om de känner sig äventyrssugna, tjuvarnas stadsdel. På båda platserna finns det en god chans att antingen Hiiri eller hans kamrater stryker omkring.

Personer

Lothiriel är våldsamt rädd för att tjuvarna skall förstöra hennes mästerstycke om de inte blir åtlydda, och hon är sålunda emot alla försök att finna gärningsmännen. Ciryon håller med henne.

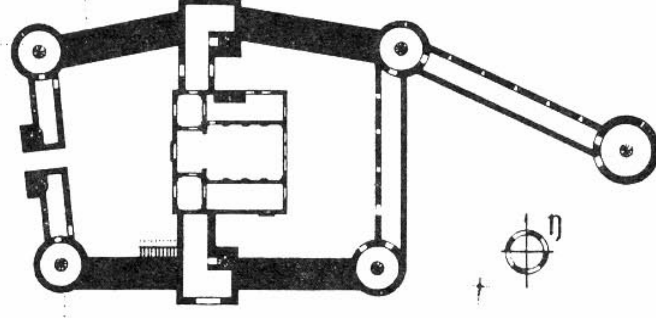
Turin däremot vill åtminstone försöka lista ut var de gömmer sig. Det är han som kontaktar rollpersonerna. Han kommer att vara skeptisk mot Hiiri (se nedan) och anklagar honom för att vara en rännstensunge och ficktjuv. Han kommer att vara mycket motvillig mot att förhandla med honom. Om rollpersonerna bestämmer sig för att lita på Hiiri kommer Turin kanske inte att gå med på det.

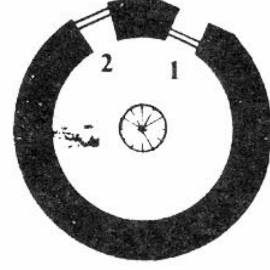
Ciryon stal tiaran. Han är en självisk, grym yngling och har alltid varit avundsjuk på sin bror, som är vackrare, klipskare och starkare.

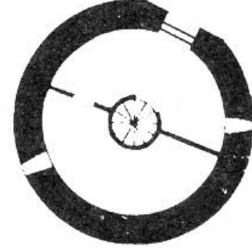
Ostinen Turambar

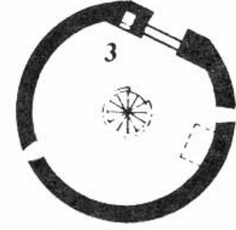
Turambars Vattenborg 3Å 1410

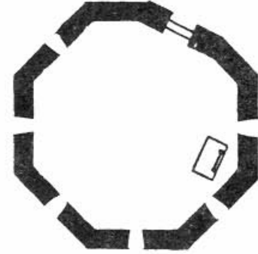
Uppförd 3Å 980-82











OSTINEN TURAMBAR

Denna fästning var en gång en storslagen borg, men är sedan länge en ruin. Här följer en kort beskrivning av dess delar, nuvarande tillstånd och invånare.

Runda torn

Alla torn är mer eller mindre likadana, men i olika grader av förfall. Alla torn är tre våningar höga med en cirkelrund trappa i sten som går genom alla våningarna.

Barfreden

Kärntornets första våning består av en stor sal. Dubbla vaktrum ligger precis innanför dörrarna som vetter till väster, kök åt söder och trapphus åt norr. Den andra våningen består av gästrum och den övre delen av den stora salen. På tredje våningen finns ägarens privata rum.

Norra flygeln

Flygeln är en obeboelig ruin, då de övre våningarna har rasat samman.

Södra flygeln

Flygeln är den mest intakta delen och här vistas Barnur och hans gäng för det mesta. På andra våningen finns den kista vari de förvarar sitt stöldgods. Dess lås är mycket svårt att dyrka upp. Innehållet utgörs av 200 gs, 850 ss och juveler värda 300 gs.

Östra tornet

Fyrvåningstornet var ursprungligen ett utkikstorn. Det har nu förfallit och är en ruin. I staden sägs det att det är hemsökt av onda andar från träsket.

För närvarande är tornet inte hemsökt, men legender gör att Barnur och hans gäng får vara i fred för det mesta.

Tornet är förbundet med resten av borgen genom en gång i muren. Att ta sig fram där är farligt och varje gång en person går denna väg är det 10% chans att en bit av taket rasar ner på på honom (SRR: 10T10 poäng skada och en D-krosskada; EDD: 1T10+5 poäng skada).

En annan väg till tornet löper längs murens norra sida. Det är en sträng av sand och lera. Den är normalt en meter bred och efter ett häftigt regn täcks den helt av vatten. Från denna sträng kan man ta sig in i tornet genom en spricka i väggen.

Våning 1: Man kan gå genom den tämligen hela dörr 1, vilken leder till gången i muren. Dörr 2 sitter fortfarande på sin plats, men om man försöker öppna den är det 40% chans att gångjärnen brister. Golvet är av sten. På många ställen har det spruckit och här och var ligger rester av möbler. Mitt i rummet finns en hel spiraltrappa av sten som leder upp till våning 2.

Våning 2: Våningen delas i två halvor av en delvis söndertrasad trävägg. Spiraltrappan som leder upp mot våning 3 är trasig på flera ställen och det krävs ett svårt Klättra-slag för att komma förbi.

Våning 3: Dörren ut från denna våning till murens översida är hel, men den har svällt och sitter rejält fast. Här finns tiarans gömställe. Det är absurt svårt att upptäcka och dess lås är mycket svårt att dyrka upp. En rostig järnstege leder upp till våning 4. Varje stegpinne har 20% chans att brista när en person sätter sin vikt på den.

Våning 4: Här är observationsrummet. Det har fönster åt alla håll. Dörren ut från denna nivå är intakt men leder ut i tomma intet. Träbitar ligger spridda över golvet.

Brödernas föräldrar dog för många år sedan och de skickades då till sin enda släkting Lothiriel för att bo där. Juveleraren favoriserade Turin vilket bara gjorde saken värre. Ciryon började avsky både henne och Turin men dolde det väl. Lothiriel sparade pengar för att skicka tillbaka pojkarna till Arthedain där det skulle ha bättre utsikter att få arbete, men Ciryon kunde inte vänta så länge. Han träffade Glurin, en dunländsk assistent till Marroc som i sin tur känner Brego (kompanjon till Thordil T1). Han har arrangerat så att de två bröderna kan lämna Tharbad en timme efter det att de fått pengarna av Lothiriel, eller så kan han om det skulle behövas smuggla tiaran ut ur staden, för att smälta ner den och sälja materialet. De har gömt tiaran i en hålighet i väggen i det östra tornet i väntan på att lösensumman ska betalas.

Borgmästare Minastan försöker samla

ihop pengarna och rädda ansiktet på sin stad.

Hiiri: Fast han faktiskt är 17 år ser Hiiri snarare ut som 14, eftersom han bara är 160 cm lång. Han är alltid smutsig och bär en trasig brun mantel med huva över sina kläder. Han är inte helt hänsynslös, utan tömmer bara fickorna på de verkligt rika och ger lite av sina pengar till de fattiga i flyktingkvarteren. Han är villig att finna tiaran — men inte ensam och inte utan att få någon sorts kompensation.

Han kan agera guide och slåss om det är nödvändigt men kan också utnyttja en eventuell möjlighet att länsa gömmorna hos gruppens motståndare.

Hiiri kommer att kontakta gruppen och i förbigående fråga dem om de vill veta var tiaran är. Han vill inte avslöja exakt vad han vet och inte vet, men vill naturligtvis försöka få det att låta som om han visste allt.

Om Hiiri blir tvingad kan han berätta följande: Fast han inte riktigt såg brottet så såg han faktiskt en figur med huva sätta fast utpressningsbrevet på dörren och följde honom sedan tillbaka till fästningsruinen. Där förlorade Hiiri uppsikten i gryningens floddimma och flydde sedan i rädsla för de mordlystna tjuvarna ledda av Barnur som bodde i ruinen.

I verkligheten förföljde Hiiri den med huvförsedde mannen till ruinen och såg honom möta en av Marroc Vapensmeds medhjälpare. Då såg han mannens ansikte — det var Ciryon, Lothiriels andre brorson. Naturligtvis kommer inte Hiiri att berätta för rollpersonerna och Turin att Ciryon gjorde det. De skulle skratta honom rakt i ansiktet och inte betala ett dugg. Hiiri vill därför hjälpa dem att ta reda på detta själva och därmed göra Hiiri till en hjälte i staden.

Om Hiiri får frågan om han tror att Barnur är skyldig är han undanglidande.

Några av Hiiris vänner ser på medan han talar med rollpersonerna, så om rollpersonerna försöker hota honom kommer de att attackera med stenar för att täcka hans flykt. Det kommer också att göra slut på alla möjligheter till samarbete med Hiiri.

Däremot kommer Hiiri, om rollpersonerna erbjuder honom en försvarlig summa pengar, åtminstone 5 ss i förskott, att sanningsenligt tala om att han och hans vänner väl känner till kloaksystemet i den urpungliga fästningsdelen och på Norra stranden. Barnur och hans hejdukar gör det inte. Hiiri är också villig att vara guide, antingen för att smyga iväg till mötesplatsen vid midnatt (han känner till innehållet i brevet, han läste det före Lothiriel) eller gå dit tidigare för att se hur det ligger till.

Tänkbara tillvägagångssätt

Det är förnuftigt att ta en närmare titt på det östra tornet. En upptäcksfärd som leds av Hiiri måste gå genom kloakerna. Han påstår att Barnurs män håller utkik över alla vägar över jord som leder till fästningen och det var med nöd och näppe han kom igenom, skyddad av morgondimman när han följde efter tjuven. Om gruppen tar sig fram ovan jord har de 95% chans att bli ertappade på dagen och 75% på natten. Detta kan modifieras med färdigheten Smyga och ligans iakttagelseförmåga. Om gruppen tar sig fram via kloaksystemet är det endast 5% risk att de upptäcks när de går in eller ut eftersom Hiiri känner till en utgång precis under det östra

Med tanke på tornets storlek och antalet möjliga gömställen i ruinen är det nästan helt omöjligt för rollpersonerna att lokalisera tiarans gömställe innan den skall hämtas. Att undersöka platsen i förväg kan vara till stor nytta. SL bör ge rollpersonerna vissa fördelar när lösensumman ska betalas om de först har undersökt platsen. Det är 20% chans att de kommer att möta Barnur och/eller några ur hans liga om de är slarviga med ljud och ljus, då Barnur och hans gäng — trots att de inte ofta går in i östra tornet — inte tycker om besökare. Om Barnur dyker upp flyr Hiiri och lämnar kanske rollpersonerna i sticket om de inte har en karta att följa.

Tjuvarna tänker gå tillväga enligt följande tidsschema:

21.00: Ciryon låtsas gå och lägga sig, men smyger istället ut och möter Glurin och Brego på Brutna Åran.

22.00: De går till det östra tornet, tar fram tiaran och väntar.

24.00: Lothiriel dyker upp med pengarna. Glurin tar hand om dem. Hon känner inte igen honom.

Borgmästaren lyckas samla ihop pengarna och han och Lothiriel planerar att ge efter för tjuvarnas krav in i minsta detalj för att återfå tiaran.

Allt är gott och väl förutom att Brego och Glurin har beslutat att mörda Ciryon, ta Lothiriels pengar och fly från staden i en liten båt som Brego har gömt under det östra tornet.

5.4 SMUGGLARE

Tid: Tharbad 1410

Krav: Inga, men äventyrare med kännedom om olika typer av örter och droger kan vara till hjälp. Oerfarna rollpersoner kan klara av äventyret om de lyckas undvika direkta konfrontationer med smugglarna.

Hjälp: Tidtabeller för lastfartyg. Dessa kan fås från hamnkaptenens kontor, men frågor ställda på fel sätt kan väcka misstänksamhet.

Kunskap om livsmedelssituationen, dvs att Tharbad just nu har matbrist och att vissa människor lider mer än andra.

Kännedom om Tharbads utseende. Detta fås enklast genom att använda en karta eller genom att vandra omkring. SL bör tänka på att kartor över staden inte är särskilt vanliga. Det kan till och med vara så att en korrekt karta av Tharbad — som den i mitten av det här häftet — faktiskt inte finns när äventyret utspelar sig. Låt rollpersonerna vandra omkring och kanske gå vilse. Att se ut att vara vilse ut i Tjuvarnas stadsdel är dock att inbjuda till rån.

Eardil kan, om någon ber honom, förse de medlemmar av gruppen som önskar framstå som flodköpmän (för att etablera kontakt med Liam eller Anvelig) med falska kreditiv.

Historien

Tharbads stad befinner sig i en period av livsmedelsbrist. Somliga människor verkar emellertid inte ha problem med att få tag i både basvaror och mer sällsynta födoämnen. Honung och mjöd, kakor från Arthedain och salt kött från Rhudaur är exempel på de varor som på ett mystiskt sätt dyker upp i staden. Det råder inget tvivel om att dessa köps av de förmögna medan andra svälter. De högst värderade matvarorna är skaldjur från kusten och vin från Dorwinion, vilket kan kosta så mycket som 5 ss för en flaska som har lagrats i mer än tre år, i synnerhet citrusvinet som kommer från Dorwinions sydsluttningar.

Staden är dessutom ett himmelrike för drogsmuggling, både för lokal konsumtion och för vidare export norrut. Gort, som odlas i Belfalas passerar staden i stora mängder, liksom kirthir från nedre delen av floden, och feduilasblommor från norden. (Se örttabellen för närmare beskrivning av dessa olagliga droger.)

Eardil har bett tullvakterna att hålla utkik efter möjliga äventyrare som kommer in i Tharbad och han söker personligen upp dem, förslagsvis i deras bostad. Eardil kommer på kvällen, med neddragen huva för att minska risken att bli igenkänd. Som kreditiv visar han sin guldring, tecknet för sin post som justitieminister. Sedan berättar han sin historia:

"Jag söker efter en liten grupp kvicktänkta främlingar för att hjälpa mig att spåra upp medlemmarna i en smuggelliga som har verkat i månader, kanske år. Först var det för det mesta olagliga örter: gort, kirthir, feduilas, det gamla vanliga... Nu med matbristen smugglar de in svåråtkomliga matvaror och säljer dem till fantasipriser. Jag vill ha den här ligan oskadliggjord.

Jag vill ha främlingar av två skäl: dels torde inte brottslingarna misstänka er, eftersom många människor reser genom Tharbad, dels kommer ni inte att vara här när de väl har fångats in, och chansen för att ni blir utsatta för vedergällning är liten. Jag betalar er 10 gs var om ni kan ge mig konkret information om vem som tar in varorna och hur, vem som distribuerar dessa, och om ni kan avlägga vittnesmål inför domstol. Någon leverar en hel del gort till handlarna i tjuvarnas stadsdel och jag vill ha tag i honom. Jag är inte intresserad av småhandlarna. Maten köps mer direkt av de förnämare och jag har inte kunnat få reda på ifrån vem. Ja, ärligt talat, har jag inte haft tid själv, och stadsvakten är underbemannad som den är. Kan ni hjälpa mig?"

Uppgiften

Genom att hjälpa Eardil kommer rollpersonerna att lära känna Tharbad, och det är mycket möjligt att de dras in i stadens invecklade sociala liv på många nivåer. Eardil kommer, om de beslutar sig för att inte hjälpa honom, att informera gruppen om att de kommer att stå under bevakning och att alla kontakter med kända drog- och matsmugglare kommer att antas vara en del av en sammansvärjning med åtal som följd. Han skulle råda dem till att lämna staden inom de närmaste dagarna.

Om gruppen är intresserad lovar han dem immunitet mot åtal och berättar vilka personer han tror kan vara inblandade: Anvelig, Liam och Hoegwar. Den sistnämnde är, trots Eardils misstankar, inte skyldig när det gäller

smuggling, men Hoegwar är en spion från Angmar, ett långt allvarligare brott, och om rollpersonerna kommer på det skulle de kunna få en mycket större belöning.

Personbeskrivningar

Eardil är en lång, renblodig dúnadan, praktiskt taget omutbar, och försöker verkligen att upprätthålla ordning i Tharbad med hjälp av borgmästare Minastan. Han har alldeles för mycket att göra och för få anställda och i ren desperation vänder han sig till "lego-polisen" för att försöka minska brottsligheten.

Liam Grönsakshandlare (N9) är en lång, blond nordman, rakad som dúnedain. Hans kundkrets består av många av Tharbads framstående invånar, till vilka han på något sätt lyckas, trots varubristen, leverera all sorts mat. De som är observanta kan också lägga märke till några mer skrupelfria typer som besöker butikens bakdörr och där gör stora inköp av "rekreationsörter". En av hans springpojkar, Michl, är också langare, och säljer stora kvantiteter vidare till langare i Tjuvarnas stadsdel.

Hallas Hamnkapten (H5) är en storvuxen man av blandat ursprung och få förnuftiga skulle bråka med honom. Han är ansvarig för att droger och sällsynta matvaror slinker igenom tullen och han tar naturligtvis emot mutor för det.

Lorindel (H19) är den verklige smugglaren av matvaror och örter från nedre delen av floden nära Talsis. Han har ett avtal med Hallas som känner till hans tidtabeller och ser till att vara på plats på kajen för att gå igenom lasten personligen.

Anvelig Hökare (H16) "tvättar" många av den svarta marknadens matvaror i sitt varumagasin nära Talsir. Speciellt drogerna smugglas in i förrådstunnor som göms under laster av spik eller tyg. De smygs nattetid över till Liams närbelägna magasin av de två och några betrodda anställda. Anvelig bearbetar färska gortlöv från Belfalas och har vanligtvis ett ganska stort lager i sitt magasin.

Smuggling av olagliga örter är allvarligare och handelsmän kan bli bötfällda med upp till 50 gs och kastas i fängelse för åtminstone ett år. Feduilas är speciellt ogillat. Gort, kirthir, tartiella och söt galenas är också i praktiken olagliga. Enligt lagen innebär till och med innehav av ett litet antal av dessa örter en anledning till beslagtagande och böter på 1 gs eller ett års straffarbete. Detta genomdrivs emellertid sällan, och åtgärderna brukar begränsas till beslagtagande av drogen.

5.5 RÖVARE

Tid: Norra vägen utanför Tharbad antingen 1409-10 eller 1640.

Krav: En handfast grupp äventyrare med viss erfarenhet. SL bör notera att år 1640 är fienderna större och tuffare och mer våldsamma än under 1400-talet, vilket visar de hårdare tiderna i Tharbad.

Hjälpmedel: Trots att Tharbads administration gör ett ganska bra jobb med att kontrollera brott inom stadsmurarna tar de inget ansvar för vad som pågår utanför den inofficiella gränsen bortom fattigkvarteren.

Detta gör att resande är utsatta för landsvägsrövare och vid äventyrstillfället lurar en liga i skogarna norr om staden, och livnär sig på ovetande köpmän som reser på den Norra vägen.

Banditligan försöker följa efter och lägga sig i bakhåll för små sällskap (sex eller färre) som de ser lämna den norra stadsporten. De slutar slåss och springer sin väg om de möter betydande motstånd. Den blygsamma mängd tjuvgods som de har samlat på sig hittils är gömt ca 8 km nordöst om Tharbad längs flodbanken.

Uppgiften

Om rollpersonerna övermannar rövarna och får dem inför rätta inkasserar de en belöning på 2 gs per rövare.

Tharbads lagar

Det förekommer inga böter för "innehav av smugglade matvaror", men de som smugglar ransonerade matvaror för vidare distribution kan få böta upp till 10 gs, förlora sin handelslicens och till och med fängslas för flera månader.

Teckenförklaring

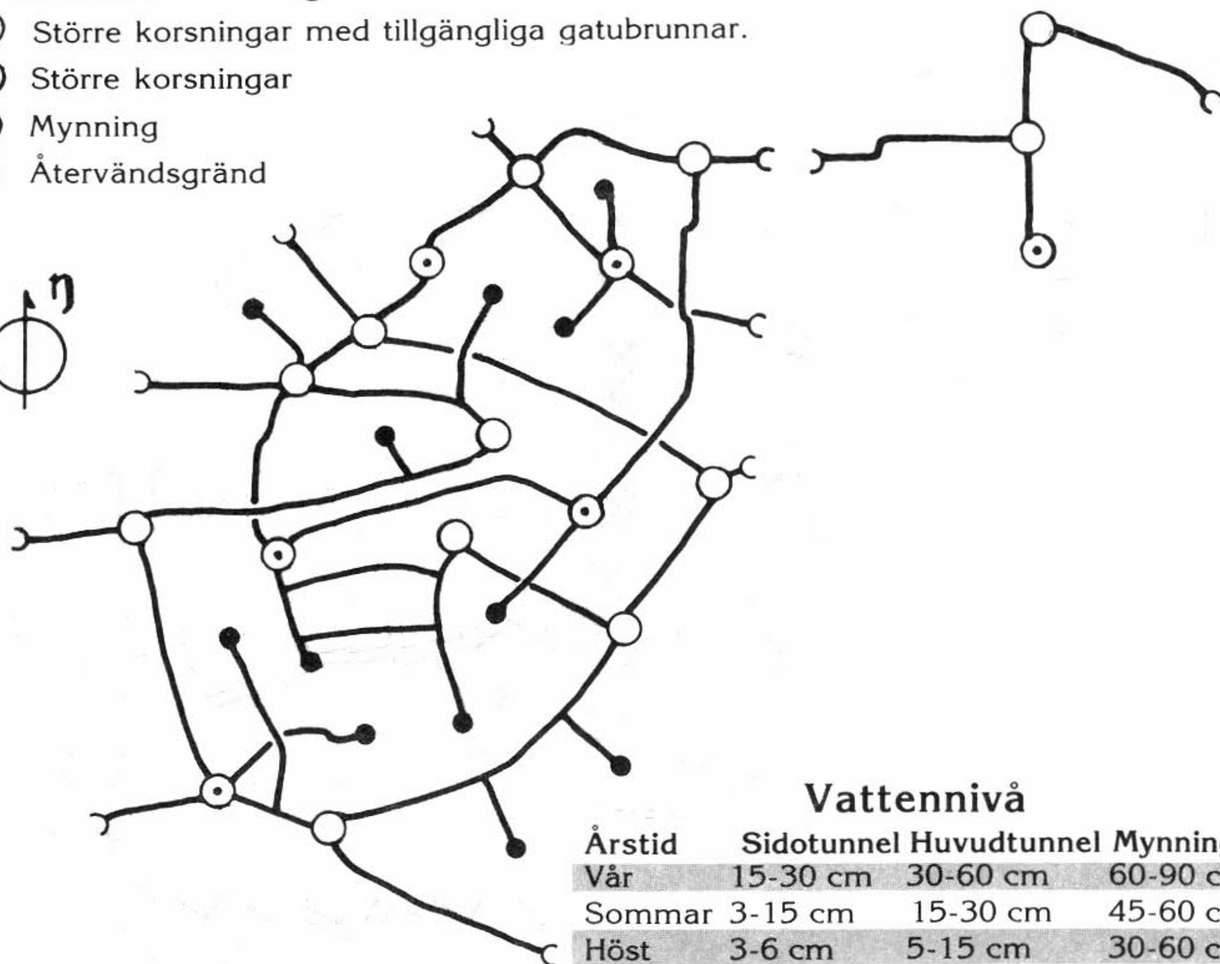
⊙ Större korsningar med tillgängliga gatubrunnar.

○ Större korsningar

ↄ Mynning

● Återvändsgränd





Vattennivå

Årstid	Sidotunnel	Huvudtunnel	Mynning i floden
Vår	15-30 cm	30-60 cm	60-90 cm
Sommar	3-15 cm	15-30 cm	45-60 cm
Höst	3-6 cm	5-15 cm	30-60 cm
Vinter	3-6 cm	5-20 cm	30-90 cm

Efter en svår storm eller häftigt regn ska man lägga 30-90 cm till alla vattendjup.

KLOAKSYSTEMET

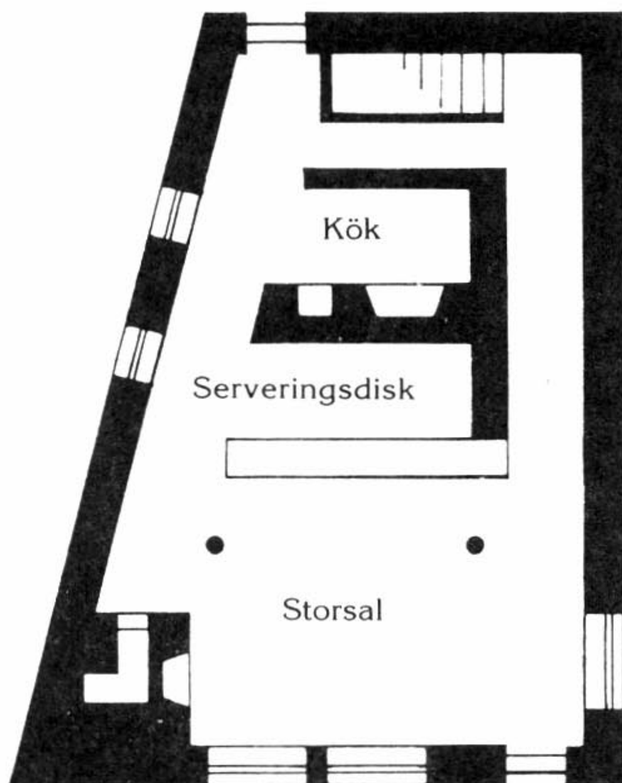
Tharbads ursprungliga avloppsystem byggdes av dúnedain och ligger under det som nu är Tjuvarnas stadsdel och intilliggande områden. Andra, nyare, avlopp har byggts men de är inte lika omfattande eller välgjorda.

De större rören, som står i direkt förbindelse med mynningarna i floden, är två meter i diameter och har en ränna i mitten som leder vattnet under lågvattenperioder, vilket gör att det finns en plan gångväg på båda sidor av rännan.

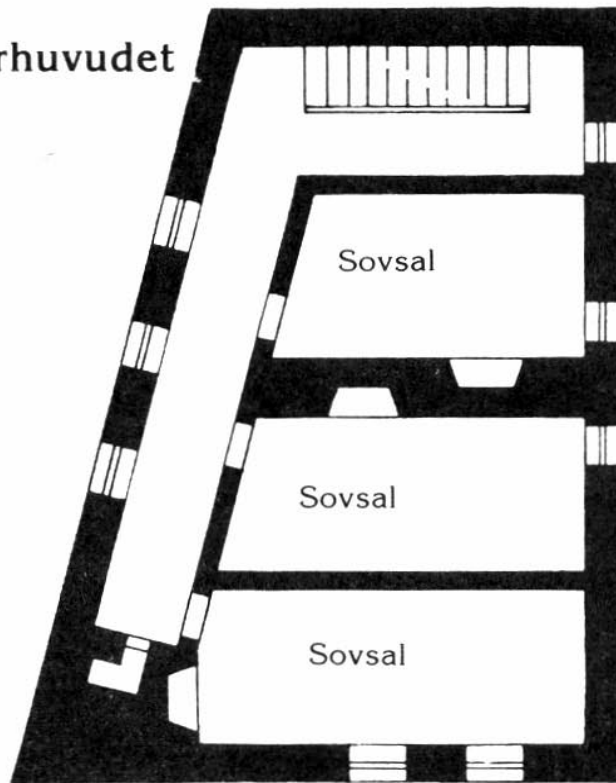
Sidotunnlarna är 150 cm i diameter och helt runda. Några står i förbindelse med gatubrunnar och rännstenar genom trummor som är 90 cm i diameter och har inbyggda järnstegar. Andra trummor är mindre och inte tillgängliga för människor. Dessa trummor är normalt 5-6 meter djupa så avloppen ligger cirka fem meter under gatunivån.

Alla gatbrunnnar är gjorda av en särskild järnlegering som har hållit sig nästan intakt under de sekler som har förflutit sedan staden grundlades. Gatubrunnarna vid de senare gjorda kloakledningarna har inte samma kvalitet och många är farliga att gå på. De väger omkring 25 kg. De stora kloakgaller som täcker avloppssystemets mynningar i floden är i sämre skick. De flesta saknar en bit eller är helt och hållet borta.

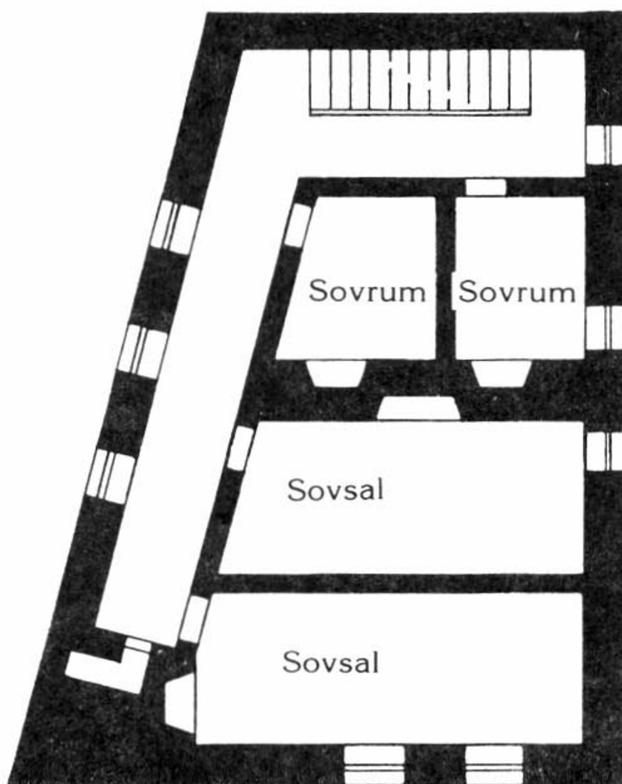
I avloppssystemet finns en genomträngande stank och även 2% chans att en fackla som tagits ned i avloppssystemet kan antända explosiva träskgaser. Explosionen förorsakar en eldkula med 3-6 meters radie som skadar de varelser som befinner sig i den (SRR: +20 eldklotsattack, EDD: vållar 1T4 poäng skada).



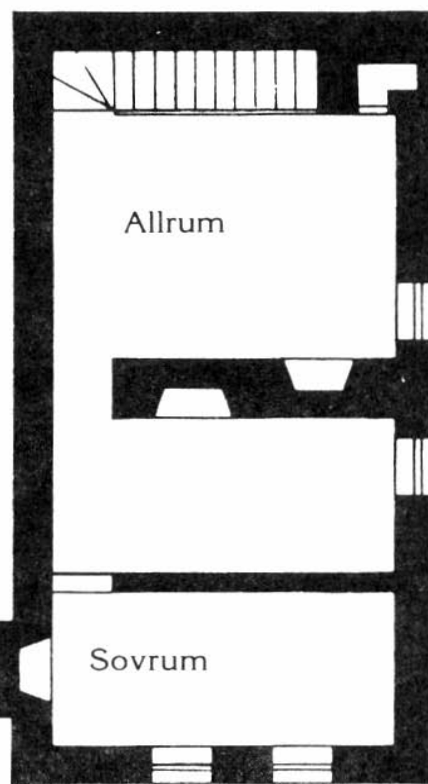
Bottenvåningen



Våning 1



Våning 2



Vindsvåning/Ägarens våning

6 TABELLER

6.1 VILDA DJUR

Cardolans fauna liknar i rätt stor utsträckning den man kunde finna i Västeuropa före den industriella revolutionen. Om spelledaren behöver tänka ut något djur kan han använda detta som förebild.

6.1.1 SRR-DATA

Alla data i denna uppställning hänger samman med tabell ST-2

Coireal: Liten orm med gift nivå 20.

Glutan: Som ulv, fast ointelligent.

Goral: Som ponny.
Mactire: Som stor hund.
Madratine: Som stor katt med anfall = 70 Bett.
Nathair: Normal orm med gift nivå 6.
Nathrach: Normal orm med gift nivå 2.
Uddhorn: Som hjort med Snabbhet BS.
Ulv: Ulv.

6.1.2 EDD-DATA

Data är baserade på de regler som finns i Monsterboken 1 eller 2. Mer information om de flesta av varelserna finns i dessa två böcker.

Djurtabell

Namn	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	Förfl.	Skydd
Coireal	1	1	2T6	2T6+10	4	2T6+6	L6	0
Bett 7 (skada 1T4+gift styrka 40), Spåra 10								
Fiaran (hjort)	3T6+10	4T6+10	2T6+5	2T6+6	5	3T6	L22, S8	1 p
Stånga† 8 (skada 1T6), 2 Sparkar 12 (skada 1T6), Upptäcka fara 12, Simma B3								
Glutan	2T6+12	1T3+2	3T6+4	3T6+3	5	3Y6+2	L20, S4	3 p
Bett 12 (skada 1T10), Hoppa 14, Klättra 14, Simma B4, Smyga 14, Spåra 11								
Goral (får)	2T6+3	2T6+3	2T6	3T6	5	3T6	L12	2 p
Stånga† 5 (skada 1T6), Upptäcka fara 12								
Madratine	1T3+1	1T2	1T6	2T6+18	5	3T6	L12	0
Bett 9 (skada 1T6), Spåra 12, Kamouflage 16, Smyga 15								
Nathair	1T3	1T3	2T6	2T6+10	4	2T6+6	L8	0
Bett 8 (skada 1T4+gift styrka 10), Spåra 10, Kamouflage 14								
Nathrach	1T3	1T3	2T6	2T6+10	4	2T6+6	L8	0
Bett 8 (skada 1T4+gift styrka 4), Spåra 10, Kamouflage 14								
Uddhorn	3T6+10	3T6+11	2T6+5	2T6+11	5	3T6	L40	1 p
Stånga† 9 (skada 1T6), 2 Sparkar 13 (skada 1T6), Upptäcka fara 12								
Ulv	2T6+8	2T6+4	3T6+3	2T6+9	3T6*	3T6	L16	2 p
Bett 11 (skada 1T8), Spåra 15, Kamouflage 8								
Mactire (varg)	3T6	2T4+1	3T6+3	2T6+9	5	3T6	L16	1 p
Bett 10 (skada 1T8), Spåra 16, Kamouflage 9								

†Endast hanar kan stånga.
**Angmars ulvar är intelligenta varelser, till skillnad från normala vargar.*

6.2 SLP

Här finner du många intressanta personer som lever i Tharbad. De flesta står angivna efter den stadsdel de bor i, medan några hör samman med ett visst äventyr. Det finns stora skillnader mellan SRR- och EDD-versionerna, vilket beror på att de två spelsystemen ger välkonstruerade personer som är tämligen olika.

Med avsikt är informationen om SLPna inte komplett. Det är tänkt att varje SL själv kompletterar och ändrar så att SLPna passar in i hans äventyr på önskat sätt. Detsamma gäller de SLP som inte står uppräknade i tabellerna.

6.2.1 SRR

Personerna är standardiserade enligt tabell ST-3. De personer som är markerade med * (asterisk) har beskrivs ytterligare i avsnitt 6.2.3.

SLP-tabell

Namn	Yrke	Rang	Rustning	Bästa vapen	Nästbästa	Folkslag
Norra stranden						
Andril	Kr	8	HL, S, Sd	Stridsklubba	Långbåge	Blandning
Arlend	Kr	3	ML	Kortsvärd	—	Dúnadan
Beregond	Ut	3	Ingen	Spjut	Kortbåge	Blandning
Haedoriel	Ba	8	Ingen	Kortsvärd	Långbåge	Dúnadan
Liam	Kr	4	ML	Handyxa	Kastdolk	Nordman
Meneldir	Kr	6	ML	Dolk	Kastdolk	Dúnadan
Michl	Sp	2	Ingen	Dolk	Kastdolk	Blandning
Södra stranden						
Ciramir*	Kr	20	RB, S, Sd	Bredsvärd	Långbåge	Dúnadan
Dirhavel*	Ma	10	Ingen	Dolk	—	Dúnadan
Eardil*	Kr	9	RB, S, Sd	Kortsvärd	Långbåge	Dúnadan
Emerdan	Kr	2	Ingen	Klubba	—	Blandning
Firiel*	An	9	Ingen	Kortbåge	Dolk	Dúnadan
Gloredhel	Kr	3	Ingen	Handyxa	Kastdolk	Dúnadan
Ibal	Kr	3	ML, Sd	Klubba	—	Blandning
Marroc*	Sp	6	ML, Sd	Bredsvärd	Slunga	Dunlänning
Valandil	Kr	4	RB, S, Sd	Bredsvärd	Långbåge	Dúnadan
Hamnområdet						
Anvelig	Sp	6	HL, S, Sd	Bredsvärd	Kastpjut	Dúnadan
Arleg	Kr	7	Ingen	Dolk	—	Dunlänning
Bereth	Sp	2	Ingen	Dolk	—	Blanding
Brethil*	Ut	3	HL, S, Sd	Kortsvärd	Långbåge	Dúnadan
Eilwen	Kr	2	Ingen	Klubba	—	Blandning
Findegil*	Kr	4	Ingen	Kortsvärd	Långbåge	Dúnadan
Girion*	Kr	5	HL, S, Sd	Stridsyxa	—	Nordman
Hallas*	Kr	5	HL, S, Sd	Stridsklubba	Kortbåge	Blanding
Kasselrim*	Sp	5	HL, S	Kroksabel	Slunga	Dunlänning
Lorindel	Ut	8	HL, S, Sd	Kortsvärd	Kortbåge	Dúnadan
Nimengel*	Kr	7	HL, S, Sd	Bredsvärd	Dolk	Dúnadan
Rannor*	Ut	6	HL, S, Sd	Kortsvärd	Långbåge	Blandning
Rosa*	Sp	3	Ingen	Dolk	Kastdolk	Nordkvinna
Tjuvarnas stadsdel						
Brego*	Sp	6	ML	Handyxa	Kastyxa	Dunlänning
Glurin	Kr	2	Ingen	Kortsvärd	—	Dunlänning
Hiiri*	Sp	3	Ingen	Dolk	Slunga	Blandning
Jerl*	Sp	1	Ingen	Dolk	Slunga	Dunlänning
Kennit*	Sp	1	Ingen	Dolk	Slunga	Dunlänning
Morwen	Sp	1	Ingen	Dolk	—	Blandning
Orchaldor	Kr	2	Ingen	Handyxa	—	Blandning
Silmarien*	Ma	10	Ingen	Dolk	—	Dúnadan
Talegi*	Ma	1	Ingen	Dolk	—	Dunlänning
Thordil	Kr	5	HL, S, Sd	Handyxa	Kortbåge	Nordman
Kungsgatan						
Ciryon	Kr	3	ML, Sd	Kortsvärd	Kortbåge	Dúnadan
Falathar*	Kr	7	RB, S, Sd	Bredsvärd	Långbåge	Dúnadan
Khadak	Kr	6	RB, S, Sd	Piska	Långbåge	Umli
Lothiriel	Sp	4	Ingen	Dolk	—	Dúnadan
Moradan*	Ba	10	Ingen	Kortsvärd	Långbåge	Dúnadan
Serinde	Sp	1	Ingen	Dolk	—	Dúnadan
Surion	An	6	ML	Dolk	Kastdolk	Dúnadan
Turin*	Kr	4	HL, S, Sd	Bredsvärd	Långbåge	Dúnadan

De ofrälses stadsdel						
Almiel*	An	1	Ingen	Dolk	—	Dúnadan
Calion	Ba	9	Ingen	Dolk	—	Dúnadan
Erelion*	Ba	5	Ingen	Dolk	—	Dúnadan
Hoegwar	Kr	6	ML	Kortsvärd	Kortbåge	Dunlänning
Hydril	Ut	3	ML	Kortsvärd	—	Dúnadan
Mablung	Kr	5	ML, Sd	Kortsvärd	Kortbåge	Blandning
Vorondil	Kr	5	ML, Sd	Handyxa	Kortbåge	Dúnadan
Affärsmännens stadsdel						
Aladil	Ma	3	Ingen	Dolk	Kortbåge	Dúnadan
Halfred	Kr	7	HL, S, Sd	Tvåhandssvärd	Långbåge	Nordman
Herucalmo	Ba	3	Ingen	Dolk	—	Blandning
Irimon	Kr	5	ML, Sd	Kortsvärd	Kortbåge	Dúnadan
Nomrel	Kr	4	Ingen	Spjut	Slunga	Nordman
Wildrith	Kr	2	Ingen	Klubba	—	Blandning
Övrigt						
Lamril*	Kr	6	HL	Handyxa	Kortbåge	Blandning
Utpressarligan (5.3)						
Barkwell	Kr	4	HL	Piska	Dolk	Blandning
Merwai	Kr	6	RB, S, Sd	Bredsvärd	Kortbåge	Dunlänning
Orcare	Kr	3	ML, Sd	Kortsvärd	Dolk	Dunlänning
Thrangull*	Sp	10	RB, S, Sd	Handyxa	Kastyxa	Dvärg
Werlar	Kr	7	ML	Kortsvärd	Kortbåge	Dunlänning
Banditer 3Å 1640 (5.5)						
Balg	Sp	4	ML, Sd	Kortsvärd	Kortbåge	Nordman
Barnur	Sp	7	HL, Sd	Kortsvärd	Kortbåge	Dunlänning
Drun	Sp	4	ML, Sd	Stridsklubba	Kortbåge	Blandning
Kurf	Kr	5	ML, Sd	Bredsvärd	Kortbåge	Dunlänning
Banditer 3Å 1410 (5.5)						
Cunnat	Sp	2	ML	Kortsvärd	Kortbåge	Dunlänning
Euadil	Sp	1	Ingen	Dolk	Slunga	Nordman
Galun	Sp	4	Ingen	Kortsvärd	Kortbåge	Blandning
Nial	Kr	3	ML, Sd	Bredsvärd	Kortbåge	Dunlänning
Sulwen	Sp	5	Ingen	Dolk	Kastdolk	Nordkvinna
Thang	Kr	5	Sd	Bredsvärd	Dolk	Nordman

Förkortningar: An = animist, Ba = bard, HL = Härdat läder, Kr = krigare, Ma = magiker, ML = Mjukt läder, RB = ringbrynja, S = arm- och benskenor, Sd = Sköld, Sp = spejare, Ut = utbygdsjägare.

6.2.2 EDD

Personerna är baserade på ett antal standardtyper. Vilket folkslag person tillhör kan läsas i SRR-tabellen. De personer som är markerade med * (asterisk) har beskrivs ytterligare i avsnitt 6.2.3. I många fall beror SLPnas FV i viktiga färdigheter på deras duglighet som yrkesmän. Tänk på att alla personer har tillräcklig STY som behövs för att kunna hantera sina vapen; SL måste justera värdena uppåt vid behov.

Bard: Alla grundegenskaper är 11, utom KAR som är 14. Varje bard har Spela & Sjunga (lämplig kombination av instrument) enligt följande mönster:Hög=B5,God=B4,Dålig=B3,Usel= B2.

Hantverkare (Hv): Alla grundegenskaper är 11. Varje hantverkare har alltid följande färdigheter: sitt Hantverk (Hög=B5, God=B4, Dålig=B3, Usel=B2) och Värdera hantverksprodukter från sitt hantverk (FV = 4xHantverks-FV).

Köpman (Km): Alla grundegenskaper 11, utom INT som är 14. Varje köpman har Värdesätta (specialitet) enligt följande mönster: Hög=18, God=15, Dålig=12, Usel=9.

Lärd man: Alla grundegenskaper 11, utom INT som är 16. Varje lärd har en specialitet med

FV enligt följande mönster: Hög=18, God=15, Dålig=12, Usel=9.

Lots: Alla grundegenskaper 11. Varje lots har Sjökunnighet och Navigera enligt följande mönster: Hög=18, God=15, Dålig=12, Usel=9.

Tjuv: Se sidan E73. Vissa tjuvar har Slunga 10.

Buse: Se sidan E73.

Stråtrövare (Str): En stråtrövare har samma värden som en buse med vissa modifikationer. Ta bort Stadskännedom och ge honom istället Skogsöverlevnad 10, Spåra 10 och ett avståndsvapen 14.

EDD-tabell

Namn	**Typ**	**Duglighet**	**Rustning**	**Vapen 1**	**Vapen 2**
Norra stranden					
Andril	Hv	God			
Arlend	Hv	Hög			
Beregond	Km	God			
Haedoriel	Bard	God			
Liam	Km	Hög			
Meneldir	Hv	Hög			
Michl	Tjuv	—	Ingen	Dolk	
Namn	**Typ**	**Duglighet**	**Rustning**	**Vapen 1**	**Vapen 2**
Södra stranden					
Ciramir*	Lärd	Hög	Lrb, Rh, LS	Bredsvärd	Långbåge
Dirhavel*	Magiker				
Eardil*	Officer	—			
Emerdan	Km	Medelgod	Lrb, Rh, LS	Kortsvärd	Långbåge
Firiel*	Lärd	Hög			
Gloredhel	Hv	Hög			
Ibal	Hv	God			
Marroc*	Hv	Medelgod			
Valandil	Officer	—	Lrb, Rh, MS	Bredsvärd	Långbåge
Namn	**Typ**	**Duglighet**	**Rustning**	**Vapen 1**	**Vapen 2**
Hamnområdet					
Anvelig	Km	God			
Arleg	Km	Dålig			
Bereth	Km	Hög			
Brethil*	Lots	Hög			
Eilwen	Km	God			
Findegil*	Km	God			
Girion*	Km	God			
Hallas*	Ubef	—	Knl, Nlh, LS	Stridsklubba	Kortbåge
Kasselrim	Hv	God			
Lorindel	Lots	God			
Nimengel*	Lots	Usel			
Rannor*	Lots	Hög			
Rosa*	Hv	God			
Namn	**Typ**	**Duglighet**	**Rustning**	**Vapen 1**	**Vapen 2**
Tjuvarnas stadsdel					
Brego*	Km	God			
Glurin	Km	God			
Hiiri*	Tjuv	—	Ingen	Dolk	Slunga
Jerl*	Tjuv	—	Ingen	Dolk	Slunga
Kennit*	Tjuv	—	Ingen	Dolk	Slunga
Morwen	Km	Dålig			
Orchaldor	Km	God			

Silmarien*	Magiker				
Talegi*	Hv	Se 6.2.3			
Thordil	Km	God			
Namn	**Typ**	**Duglighet**	**Rustning**	**Vapen 1**	**Vapen 2**
Kungsgatan					
Ciryon	Hv	Dålig			
Falathar*	Officer	—	Lrb, Öh, LS	Bredsvärd	Långbåge
Khadak	Hv	Hög			
Lothiriel	Hv	Hög			
Moradan*	Bard	Hög			
Serinde	Hv	Hög			
Surion	Lärd	Hög			
Turin*	Hv	God			
Namn	**Typ**	**Duglighet**	**Rustning**	**Vapen 1**	**Vapen 2**
De ofrälses stadsdel					
Almiel*	Hv	God			
Calion	Lärd	God/Usel			
Erelion*	Lärd	Hög			
Hoegwar	Km	God			
Hydril	Km	God			
Mablung	Km	God			
Vorondil	Hv	God			
Namn	**Typ**	**Duglighet**	**Rustning**	**Vapen 1**	**Vapen 2**
Affärsmännens stadsdel					
Aladil	Lärd	God			
Halfred	Hv	Hög			
Herucalmo	Lärd	God			
Irimon	Hv	Hög			
Nomrel	Hv	God			
Wilrith	Km	God			
Övriga					
Lamril*	Hv	God			
Namn	**Typ**	**Duglighet**	**Rustning**	**Vapen 1**	**Vapen 2**
Utpressarligan (5.3)					
Barkwell	Km	God	Knl	Dolk	
Merwai	Ubef	—	Lrb, Öh, LS	Bredsvärd	Kortbåge
Orcare	Buse	—	Hl, LS	Kortsvärd	
Thrangull*	Ubef	—	Lrb, Rh, LS	Handyxa	Kastyxa
Werlar	Str	—	Kl	Kortsvärd	Kortbåge
Banditer 3Å 1640 (5.5)					
Balg	Str	—	Hl, LS	Kortsvärd	Kortbåge
Barnur	Str	—	Knl, Nlh, LS	Kortsvärd	Kortbåge
Drun	Str	—	Hl, LS	Stridsklubba	Kortbåge
Kurf	Str	—	Hl, LS	Kortsvärd	Kortbåge
Banditer 3Å 1410 (5.5)					
Cunnat	Str	—	Hl	Kortsvärd	Kortbåge
Euadil	Str	—	Ingen	Dolk	Slunga
Galun	Str	—	Ingen	Kortsvärd	Kortbåge
Nial	Str	—	Hl, LS	Bredsvärd	Kortbåge
Sulwen	Str	—	Ingen	Dolk	Kastdolk
Thang	Str	—	LS	Bredsvärd	Dolk

Förkortningar: Hl=Läder på hela kroppen, inkl huvudet, Knl=Nitläder på hela kroppen utom huvudet, Lrb=Lång ringbrynja, LS=Liten sköld, Men=Menig, MS=Medelstor sköld, Nlh=Nitläder-huva, Off=Officer, Rh=Romersk hjälm, Ubef=Underbefäl, Öh=Öppen hjälm.

6.2.3 ÖVRIG INFORMATION

Här finns beskrivningar av intressanta ägodelar, färdigheter och förmågor. Räkna med att alla väl kan använda sina ägodelar. Om det är nödvändigt ska SL justera grundegenskaperna hos en person för att han eller hon ska kunna använda en ägodel.

Många av föremålen har olika effekter i de två spelen. Detta beror på att de två har mycket olika magisystem och att det därför är omöjligt att uppnå fullständighet likhet.

Almiel

SRR: Denne animist äger ett armband som kan ge hela 1T10 skadepoäng en gång per dygn. EDD: Armbandet innehåller HELA E1 och PERMANENS.

Brego

Denne man äger en ypperlig kastyxa, som han även använder i närstrid (SRR: +10, EDD: skada 1T6+3, BV 15).

Brethil

Någonstans har lotsen fått tag i ett utmärkt hjälpmedel, ett halsband med månstenar (värt 20 gs). SRR: Stenarna mörknar ca sex timmar innan det blir dåligt väder. EDD: Stenarna innehåller VÄDERFÖRUTSÄGELSE E1 med PERMANENS.

Ciramir

SRR: Ciramir har rang 20, vilket är långt mer än vad reglerna normalt kan hantera. Men detta är knappast ett problem, eftersom Ciramir är en person som agerar i det fördolda och som spelarna därför sällan kommer att konfronteras med. Han har Enhands eggvapen +170, Projektilvapen +140 och 160 skadepoäng, vilket förmodligen är mer än nog för att klara av eventuella fiender.

Hans huvudkunskaper ligger dock på det diplomatiska området, med färdigheter som Etikett (+50) och Vältalighet (+50). Ciramir är kapabel att klara av de flesta uppgifter som täcks av dessa.

EDD: Huruvida man ska klassificera Ciramir som riddare eller lärd man är en öppen fråga. Han har bakgrund nog för att bägge ska passa. Ciramir är en hjälte med hjälteförmågorna Skarpögd och Tålig. Han har mycket goda kommunikationsfärdigheter, t ex Överklasstil 15 och Övertalning 22.

Dirhavel

Denne magiker som koncentrerat sig på elementens magi, vilket SL får ta hänsyn till när han väljer besvärjelselistor. I EDD har han PSY 25 och Elementarmagi 18.

Eardil

Eardil är justitieminister, vilket påverkar hans färdigheter, och bär alltid en signetring som tecken på sitt ämbete. Ringen är magisk (SRR: +10 på FB, EDD: SNABBHET E2 med PERMANENS). Vidare är han ägare till ett superbt kortsvärd tillverkat av en erkänd mästersmed (SRR: +10, EDD: skada 1T6+2, BV 19).

Erelion

SRR: Med hjälp av en smaragdprydd guldring kan man identifiera örter två gånger per dygn. EDD: Ringen innehåller RENA E1 med PERMANENS.

Falathar

Denne adelsman äger ett bredsvärd (SRR: +10, EDD: skada 1T8+2, BV 19) och en sköld (SRR: +10, EDD: abs 9) av yppersta kvalitet.

Findegil

Denne man äger alvtillverkad utrustning: ett kortsvärd (SRR: +10, EDD: skada 1T6+2, BV 19) och en långbåge (SRR: +5, EDD: räckvidd 225 meter). Han bär en guldring med en stor safir.

Firiel

Helerskan äger en brosch av jade och silver. SRR: Den desinficerar ett sår per dygn och är ett x3-kraftpoängsföremål. EDD: Broschen innehåller HELA E1 med PERMANENS.

Girion

Nordmannen äger en ypperlig stridsyxa/bredyxa (SRR: +10, EDD: skada 1T8+3, BV 15) EDD: Han har STY 15 och Bredyxa 15.

Hallas
Hallas har kommit över en ypperlig stridsklubba (SRR: +10, EDD: skada 1T8+1, BV 19).

Hiiri
Denne ungdomsbrottsling har Låsdyrkning +50/10 och Fingerfärdighet +60/Ficktjuveri 12.

Jerl
En kamrat till Hiiri med Låsdyrkning +20/4 och Fingerfärdighet +30/Ficktjuveri 6.

Kasselrim
Någonstans har denne dunlänning kommit över en ypperlig kroksabel/huggare (SRR: +10, EDD: skada 1T8+1, BV 19) och en kamouflagekappa (SRR: +20 för att Gömma sig i naturen om natten, EDD: Bonus +5 enligt sidan E39).

Kennit
Ytterligare en kamrat till Hiiri, denne med Fingerfärdighet +40/Ficktjuveri 8.

Lamril
Smeden är en kunnig slagskämpe (SRR: Slag/spark-bonus +50, EDD: Slagsmål 10) och god talare (SRR: Vältalighetsbonus +80, EDD: Övertala 16).

Lorindel
Mannen är ägare till ett superbt kortsvärd (SRR: +10, EDD: skada 1T6+2, BV 19).

Marroc
Denne man äger ett bredsvärd av yppersta kvalitet (SRR: +10, EDD: skada 1T8+2, BV 19).

Moradan
Barden ägar två intressanta saker: ett superbt kortsvärd (SRR: +10, EDD: skada 1T6+2, BV 19) och en kappa med vilken han har tränat sig att parera (SRR: +10 på FB, EDD: FV 10, abs 4).

Nimengel
Han är den lycklige innehavaren av ett par mycket välgjorda alvkängor, vilka gör att han har lätt att hålla balansen (SRR: +10 vid sådana manövrar, EDD: +2 på CL när det gäller slag för SMI och färdigheter som Hoppa eller Klättra).

Rannor
Någonstans under sina resor i Södern har Rannor köpt en kompass, ett instrument som är okänt i västra Midgård. Det är en stor kompass i ett stativ av koppar och väger ca 2 kg. Han värderar denna dyrgrip högt och avslöjar inte frivilligt dess existens för någon.

Rosa
För att skydda sig mot berusade och oregerliga kunder har Rosa en ypperlig dolk (SRR: +10, EDD: skada 1T4+2, BV 13).

Silmarien
Denna kvinna är en magiker som har koncentrerat sig på elementens magi, vilket SL får ta hänsyn till när han väljer hennes besvärjelselistor. I EDD har hon PSY 24 och Elementarmagi 18.

Talegi
SRR: Talegis särskilda förmåga att spå framtiden är något svår att passa in i ett yrke. Hon är noterad som magiker, men har inga besvärjelselistor, utan hennes enda magiska talang är spåförmågan.

EDD: Talegi är klassificerad som hantverkare. Hennes hantverk är att spå, en färdighet som motsvarar astrologi och har färdighetsvärde 10.

Thrangull
Dvärgen äger utrustning av yppersta dvärgsmide: en stridshammare (SRR: +10, EDD: skada 1T6+3, BV 19), en ringbrynja (SRR: +10, EDD: abs 7) och en sköld (SRR: +10, EDD: abs 9).

Turin
Denne man äger ett bredsvärd av yppersta kvalitet (SRR: +10, EDD: skada 1T8+2, BV 19).

6.3 DROGER

De droger som är markerade med N vid namnet, är narkotika och olagliga i Cardolan. De som markeras med G är gifter och är också olagliga.

Oavsett vilken ört eller drog man använder, kan ett regelbundet bruk leda till beroende. SL kan hantera detta problem som det passar honom. Det är en god lösning när rollpersonerna har blivt vandrande apotek.

De helande drogerna utför sitt läkande på 24 timmar om inget annat anges.

Arpusar

Pris: 13 ss
Form: Löv
Beredning: —
Konsumtion: Lägges på sår
Effekter (SRR): Vild arlan läker 1T5 skadepoäng, odlad 1T5+4.
Effekter (EDD): Vild arlan läker 1 KP, odlad 1T2 KP.

Bursthelas

Pris: 110 gs
Form: Stjälk
Beredning: Dekokt
Konsumtion: Appliceras mot skadan
Effekter (SRR): Läker splittrade ben och leder på en vecka.
Effekter (EDD): Läker alla KP i en arm, ett ben eller en vinge på en vecka.

Darsurion

Pris: 3 ss
Form: Löv
Beredning: —
Konsumtin: Lägges på sår
Effekter (SRR): Läker 1T5 skadepoäng
Effekter (EDD): Läker 1 KP

Feduilas (N)

Pris: 11 ss
Form: Blomma
Beredning: Torkas
Konsumtion: Rökes
Effekter (SRR): Avslappnande. Bonus +10 mot Jordmagi under 1-5 h, men samtidigt minskas SMI med 10.
Effekter (EDD): Avslappnande. Personens PSY ökas med 2 när han ska motstå förhäxning men samtidigt minskas SMI och alla SMI-baserade färdigheter med 2. Effekten varar i 1T6 h.

Gort (N)

Pris: 10 gs
Form: Löv
Beredning: Torkas och krossas
Konsumtion: Inandas pulvret
Effekter (SRR): Hallucinogen. Användaren är helt borta under 2 h och har sedan -50 på all bonus under 1T10 h.
Effekter (EDD): Hallucinogen. Användaren är helt borta under 2 h och har sedan -10 på alla CL under 1T10 h.

Kelventari

Pris: 19 gs
Form: Bär
Beredning: —
Konsumtion: Gnuggas på brännsår
Effekter (SRR): Läker 1T10 skadepoäng som förlorats på grund av eld.
Effekter (EDD): Läker 1T2 KP som förlorats på grund av eld.

Kirtir (N)

Pris: 5 gs
Form: Knoppar
Beredning: Torkas
Konsumtion: Ätes
Effekter (SRR): Stimulerande. Rollpersonen får SMI-bonus +10 under 1 h. Därefter är han fullständigt utmattad i 1T10 h och orkar inte göra någonting som kräver fysisk eller mental ansträngning.
Effekter (EDD): Stimulerande. Rollpersonen får en +2 modifikation på SMI och SMI-baserade färdigheter under 1 h. Därefter är han fullständigt utmattad i 1T10 h och orkar inte göra någonting som kräver fysisk eller mental ansträngning.

Megillos

Pris: 12 ss
Form: Löv
Beredning: —
Konsumtion: Äts
Effekter (SRR): Skärper synsinnet under 1 h (bonus +20).
Effekter (EDD): Skärper synsinnet under 1 h (+4 på CL för Finna dolda ting och Upptäcka fara).

Reglen

Pris: 75 gs
Form: Mossa

Beredning: Dekokt
Konsumtion: Baddas på sår
Effekter (SRR): Läker 2T10+4 skadepoäng.
Effekter (EDD): Läker 1T6+3 KP.

Rewk
Pris: 9 ss
Form: Rotknöl
Beredning: Dekokt
Konsumtion: Drickes
Effekter (SRR): Helar 2T10 skadepoäng.
Effekter (EDD): Läker 1T2 KP.

Suranie
Pris: 2 gs
Form: Bär
Beredning: —
Konsumtion: Ätes
Effekter (SRR): Botar 1 ronds omtöckning
Effekter (EDD): Läker 1 KP från skador i huvudet

Tarnas
Pris: 220 gs
Form: Rotknöl
Beredning: Dekokt
Konsumtion: Drickes
Effekter (SRR): Helar skadade organ på en vecka.
Effekter (EDD): Läker alla skador i bröstkorg, mage eller kropp på en vecka.

Tartiella (N)
Pris: 4 ss
Form: Träskgräs
Beredning: Torkas
Konsumtion: Rökes
Effekter (SRR): Euforisk och avslappnande. Sänker alla egenskaper och all bonus med 10 under 1T10 h, men missbrukaren är mycket lycklig.
Effekter (EDD): Euforisk och avslappnande. Sänker alla grundegenskaper och färdigheter med 2 under 1T10 h. Under denna tid kan personen inte heller använda magi på något sätt.

Thurl
Pris: 1 ss
Form: Löv
Beredning: Dekokt
Konsumtion: Baddas på sår
Effekter (SRR): Läker 1T5 skadepoäng.
Effekter (EDD): Läker 1 KP.

Ur
Pris: 3 gs
Form: Nöt
Beredning: —
Konsumtion: Ätes
Effekter (SRR): En dags näring
Effekter (EDD): En dags näring

Uraana (G)
Pris: 12 gs
Form: Löv
Beredning: Pasta
Konsumtion: Äts
Effekter (SRR): Nivå 6. Ger 3T10 skadepoäng.
Effekter (EDD): Giftstyrka 12.

Welwal
Pris: 12 gs
Form: Löv
Beredning: —
Konsumtion: Ätes
Effekter (SRR): Botar 2 ronders omtöckning
Effekter (EDD): Läker 1T2 KP i huvudet

Yaran
Pris: 9 ss
Form: Pollen
Beredning: —
Konsumtion: Inhaleras
Effekter (SRR): Skärper lukt- och smaksinne under 1 h (bonus +20).
Effekter (EDD): Skärper lukt- och smaksinne under 1 h (+4 på CL för Provsmaka och Upptäcka fara).

Zagansar (G)
Pris: 139 gs
Form: Rot
Beredning: Dekokt
Konsumtion: Dricks.
Effekter (SRR): Nivå 2. 1T10 skadepoäng. Blindhet under 1T5 dygn.
Effekter (EDD): Giftstyrka 4. Ger blindhet under 1T6 dygn.

6.4 KOMBATTANTER

Här finner du Tharbads militära styrkor och de civilister som kan hamna i strid, t ex vid upplopp. Det står varje SL fritt att komplettera eller ändra tabellerna precis som det passar honom. Innehållen i de två tabellerna är inte identiska. Detta beror på att de två spelen hanterar vapen och utrustning på olika sätt, och därför är bästa möjliga utrustning för soldater inte likadan.

6.4.1 SRR-DATA

Soldaterna är standardiserade krigare enligt tabell ST-3 och civilisterna är spejare enligt samma tabell. Soldater går till fots medan officerare rider för det mesta. En Gondorsoldat tituleras "ohtar" och hans befäl är en "roquan".

SRR-tabell

Styrka	Folkslag	Rang	Rustning	Vapen 1	Vapen 2	Noter
Gondors ganison (110 man uppdelade i 10 patruller)						
Soldater	Dúnedain	4	RB, S, Sd	Bredsvärd	Långbåge	100 man
Officerare	Dúnedain	7	RB, S, Sd	Bredsvärd	Långbåge	10 man
Cardolans garnison (108 man uppdelade i 4 stridsgrupper)						
Soldater	Blandat	4	RB, S, Sd	Bredsvärd	Kortbåge	100 man
Officerare	Dúnedain	6	RB, S, Sd	Bredsvärd	Kortbåge	8 man
Stadsvakten	Blandat	3	ML, Sd	Kortsvärd	Kortbåge	225 stadsbor
En hirs hird	Blandat	5	HL, S	Hillebard	Kortsvärd	
Nirnadels livvakt	Blandat	5	RB, S, Sd	Bredsvärd	Långbåge	8 man
Gatpojkar	Blandat	1	Ingen	Dolk	Slunga	2-10/grupp
Busar	Blandat	2	Ingen	Dolk	Klubba	
Tjuvliga	Blandat	3	HL, S	Kortsvärd	Dolk	

Förkortningar: HL=Härdat läder, ML=Mjukt läder, RB=Ringbrynja, S=Arm- och benskenor, Sd=Sköld.

6.4.2 EDD-DATA

Nedanstående uppställning är baserad på tabellerna på sidan E73.

EDD-tabell

Styrka	Folkslag	Typ	Rustning	Vapen 1	Vapen 2	Noter
Gondors ganison (110 man uppdelade i 10 patruller)						
Soldater	Dúnedain	Ubef	Lrb, Rh, MS	Bredsvärd	Långbåge	100 man
Officerare	Dúnedain	Off	Lrb, Rh, MS	Bredsvärd	Långbåge	10 man
Cardolans garnison (108 man uppdelade i 4 stridsgrupper)						
Soldater	Blandat	Men	Lrb, Öh, MS	Bredsvärd	Kortbåge	96 man
Underbefäl	Blandat	Ubef	Lrb, Öh, MS	Bredsvärd	Kortbåge	8 man
Officerare	Dúnedain	Off	Lrb, Rh, MS	Bredsvärd	Kortbåge	4 man
Stadsvakten	Blandat	Men	Knl, Nlh, LS	Kortsvärd	Kortbåge	225 stadsbor
En hirs hird	Blandat	Men	Knl, Öh, LS	Hillebard	Kortsvärd	
Nirnadels livvakt	Blandat	Off	Lrb, Rh, MS	Bredsvärd	Långbåge	8 man
Gatpojkar	Blandat	1	Ingen	Dolk	Slunga	2-10/grupp
Busar	Blandat	2	Ingen	Dolk	—	
Tjuvliga	Blandat	3	Nlh, Knl	Dolk	—	

Förkortningar: Knl=Nitläder på hela kroppen utom huvudet, Lrb=Lång ringbrynja, LS=Liten sköld, Men=Menig, MS=Medelstor sköld, Nlh=Nitläderhuva, Off=Officer, Rh=Romersk hjälm, Ubef=Underbefäl, Öh=Öppen hjälm.

Noter: Alla officerare behärskar dolk utöver ovan angivna vapen. All meniga soldater i Gondors garnison är klassificerade som underbefäl; de är elitsoldater och då är de lika skickliga som underbefälen.

6.5 UMLI

Detta avsnitt innehåller data till Expert Drakar & Demoner om folkslaget umli. Dessa rödhåriga och ljushyade varelser lever som jägare, samlare och fiskare i Midgårds arktiska regioner. Umli är goda och dyrkar Eru och Mahlic (Aule). De bosätter sig ofta i grottor och jordhålor, där de ibland bedriver gruvdrift. Bland umli finns många skickliga hantverkare. Modersmålet är umitiska.

Folkslaget är ypperligt välanpassat till sin hemregions kyliga klimat. Men i gengäld mår de dåligt av värme. Om temperaturen överstiger +30°C blir de svaga och yra; halvera STY och STY-baserade färdigheter och minska förflyttningen med 2.. En umli behöver bara sova tre timmar per dygn. En vuxen är 120-150 cm lång och massivt byggd. Han kan utan problem leva i 100–200 år.

Grundegenskaper

STY	3T6+1	SMI	3T6	KAR	3T6-1
STO	3T6-1	INT	3T6	Förfl	L10
FYS	2T6+5	PSY	3T6-1		



6.6 J.R.R. TOLKIEN

John Ronald Reuel Tolkien föddes i Sydafrika 1892 men efter några år flyttade familjen till England. Tolkien växte upp i industristaden Birmingham. Efter att ha avslutat motsvarigheten till gymansieutbildning flyttade han till Oxford för universitetsstudier. 1915 erövrade Tolkien sin *Masters*-examen, varefter han tog värvning i Royal Lancaster Fusiliers och sändes till skyttegravarna i Frankrike.

Där, under pågående krig, började Arda gradvis uppstå. Tolkien skrev ner sina första historier under tråkiga stunder i militärbarackerna.

Efter att ha blivit sårad återvände Tolkien till England och slog in på den akademiska banan, vilken han ägnade sig åt under resten av sitt liv. Han var språkvetare, mycket kunnig i anglosaxiska och dess samtida germanska språk.

Arda var en ständigt växande skapelse som Tolkien utökade och modifierade under hela sitt liv. 1937 publicerades *Bilbo, en hobbits äventyr* på engelska och eftersom den blev uppskattad började Tolkien 1938 att skriva Ring-trilogien. Detta höll honom sysselsatt till slutet av 1940-talet och sedan tog det ytterligare några år innan böckerna publicerades.

Parallellt med dessa skriverier arbetade Tolkien ständigt med Ardas historia, folkslag, språk och geografi. Efter hans död har hans son Christopher Tolkien ställt samman faderns efterlämnade anteckningar och givit ut dem. *Silmarillion* kom 1977 och därfter har ett flertal volymer publicerats. *Silmarillion* och *Sagor från Midgård* anknyter till det Arda vi känner från Ring-trilogien, medan *De förlorade sagornas bok* handlar om en värld som Tolkien senare utvecklade till Arda.

6.6.1 BIBLIOGRAFI

Här finns de flesta böcker med anknytning till Midgård som har publicerats på svenska. Om du har svårt att få tag i böckerna i en bokhandel bör du vända dig till närmsta bibliotek.

JRR Tolkiens böcker med Midgårda anknytning

Bilbo, en hobbits äventyr.



Sagan om Ringen
Sagan om de två tornen
Sagan om konungens återkomst
Ringens värld: en samlingsvolym
Silmarillion
Sagor från Midgård
Tom Bombadills äventyr
De förlorade sagornas bok

Böcker med Midgårda anknytning av andra författare

Carpenter, Humphrey, **J.R.R. Tolkien: en biografi**
Day, David, **Tolkienbestiarium**
Kocher, Paul H. **Tolkiens sagovärld**
Svensson, Ingvar, **Tolkiens Midgård: en uppslagsbok**

Arda-sällskapet är en svensk litteraturvetenskaplig sammanslutning som publicerar **Arda**, en årsskrift om Tolkiens verk. Deras skrifter finns på många bibliotek.

6.6.2 TOLKIENSÄLLSKAP

Det lär finnas Tolkiensällskap i Stockholm, Uppsala, Malmö, Linköping, Jönköping och på Gotland. Kontakta fritidsförvaltningen i någon av dessa kommuner om du vill ha mer information.

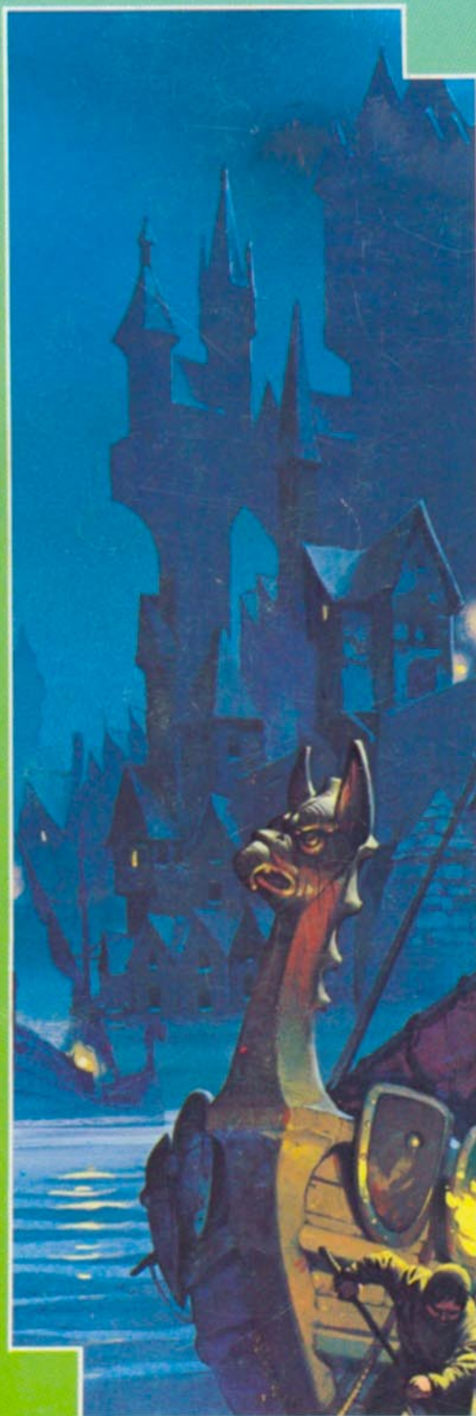
RBAD 1412



VARJE KURVA.

BEFOLKNING: 21.345

MIDGÅRD I



Denna sköna stad anlades av kung Tar-Aldarion av Númenor under Andra Åldern. När Arnor delades blev Tharbad huvudstad i Cardolan.

Nu är det år 1409 i Tredje Åldern. Ett hårt krig utkämpas mot Angmar och flyktingar från de krigshärjade provinserna flockas kring den förfallna huvudstaden på jakt efter en trygg plats. Spioner från Angmar, vanliga banditer och giriga, maktlystna adelsmän är indragna i en dold maktkamp om Cardolans tron.

Denna modul innehåller en beskrivning med fyrfärgskarta över staden Tharbad, en genomgång av den komplicerade politiska situationen efter kungens död år 1409 och de personer som är inblandade i maktkampen och en översikt över landet Cardolan.

OBS! Detta är inget eget spel. Du måste ha tillgång till *Sagan om Ringen-rollspelet* eller *Expert Drakar och Demoner* för att kunna använda Tharbad.



06-301